



爽々

I IIII V

ILLUSTRATION
MAKING &
VISUAL BOOK



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION
MAKING & VISUAL BOOK

爽々

本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、
以下のガイドラインへのご協力をお願い致しております。
下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。
[正誤表] <https://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。
[刊行物Q&A] <https://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、
下記「翔泳社 愛読者サービスセンター」までお問い合わせください。
電話でのご質問は、お受けしておりません。

回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所	〒160-0006 東京都新宿区舟町5
FAX番号	03-5362-3818
宛先	(株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめました。が、著者や出版社などのいずれも、
本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

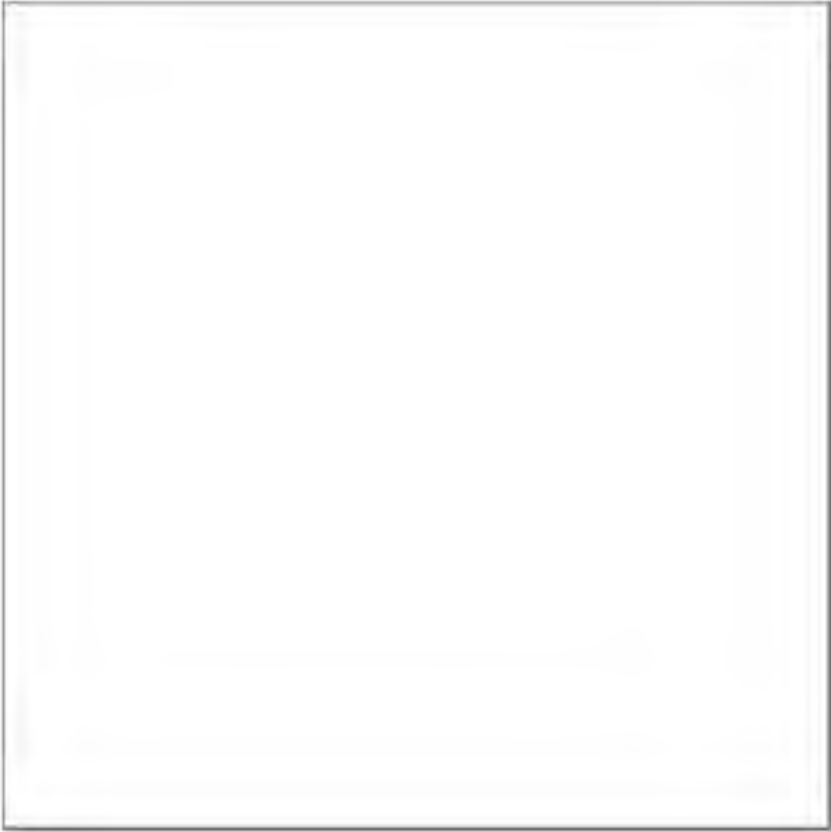
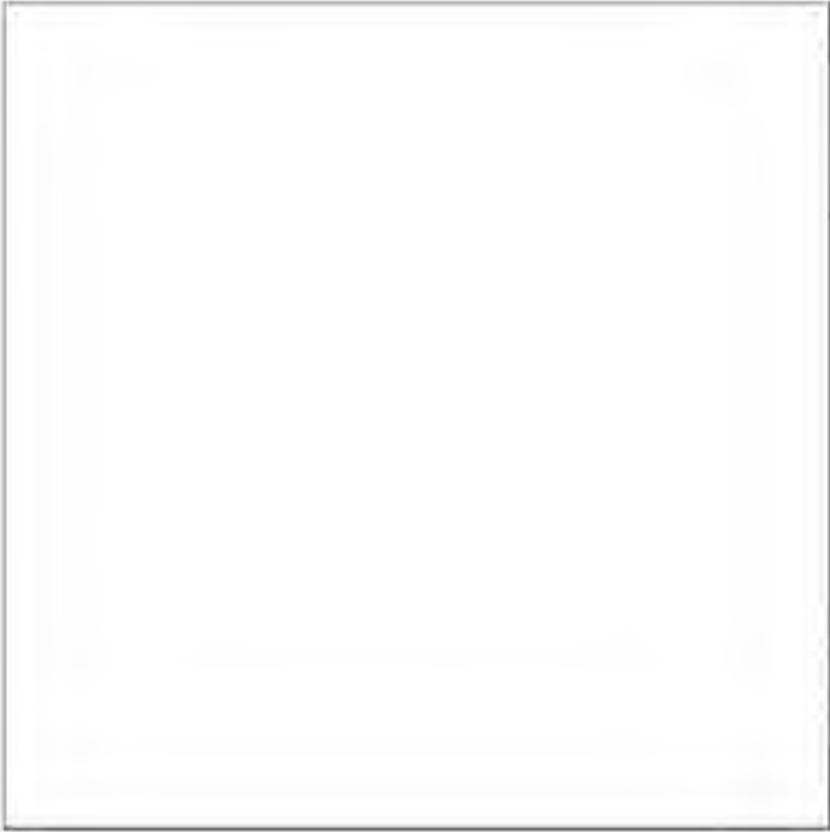




ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

爽々

——

透き通るような色彩と髪の毛の一本一本まで表現する精緻な描写で、多くの人々を惹きつけているイラストレーター、爽々。本書では、活動初期から現在に至るまでの作品に加え、描き下ろし作品のメイキング、秘蔵のラフスケッチ、創作の秘密に迫るインタビューを収録した。作家が紡ぐ世界観の魅力を、ぜひ隅々まで堪能してほしい。





「旗手ちゃん」Personal Work./2017



「恋と甘味とジュエリー」Personal Work/2017



「テニスカート」Personal Work／2017



「18:56」Personal Work/2017



「スーツ」Personal Work/2017



「旗手ちゃん(和)」Personal Work/2017



「散骨」Personal Work/2017



「白襟セーラー」Personal Work/2017



「ダウン」Personal Work/2018









「ベビードール」Personal Work/2017



「僕たちのアラル」装画／2017／KADOKAWA



「風呂上がり」Personal Work／2017





「もふもふボニーテール」Personal Work／2017







「眩しい」Personal Work／2017







「セブン-イレブンの日」プロモーション用イラスト／2017／セブン-イレブン・ジャパン



「登校／制服少女 School Girls illustrations」寄稿イラスト／2017／マール社



『ロザリオ／制服少女 School Girls illustrations』寄稿イラスト／2017／マール社



「私にとっての観測可能な宇宙／制服少女 School Girls illustrations」寄稿イラスト／2017／マール社



「Remember Tape」ジャケットイラスト／2017／想作









「春町」イメージイラスト／2017／クロワッサンシカゴ



「スケートボード」Personal Work/2018



「Redemption」イメージイラスト (キャラクターデザイン : Hyde) / 2017 / Stephen Chen



「夏に溶ける。」イメージイラスト/2017/wed.



「俯瞰」バナー用イラスト／2017／腹筋崩壊ニュース





「仰視」バナー用イラスト／2017／腹筋崩壊ニュース



「ゆめせきら」ジャケットイラスト／2017／Bestchannel



「帰路」Personal Work/2016



「ベース」Personal Work/2016



「黄信号」Personal Work/2016



「赤信号」Personal Work／2016



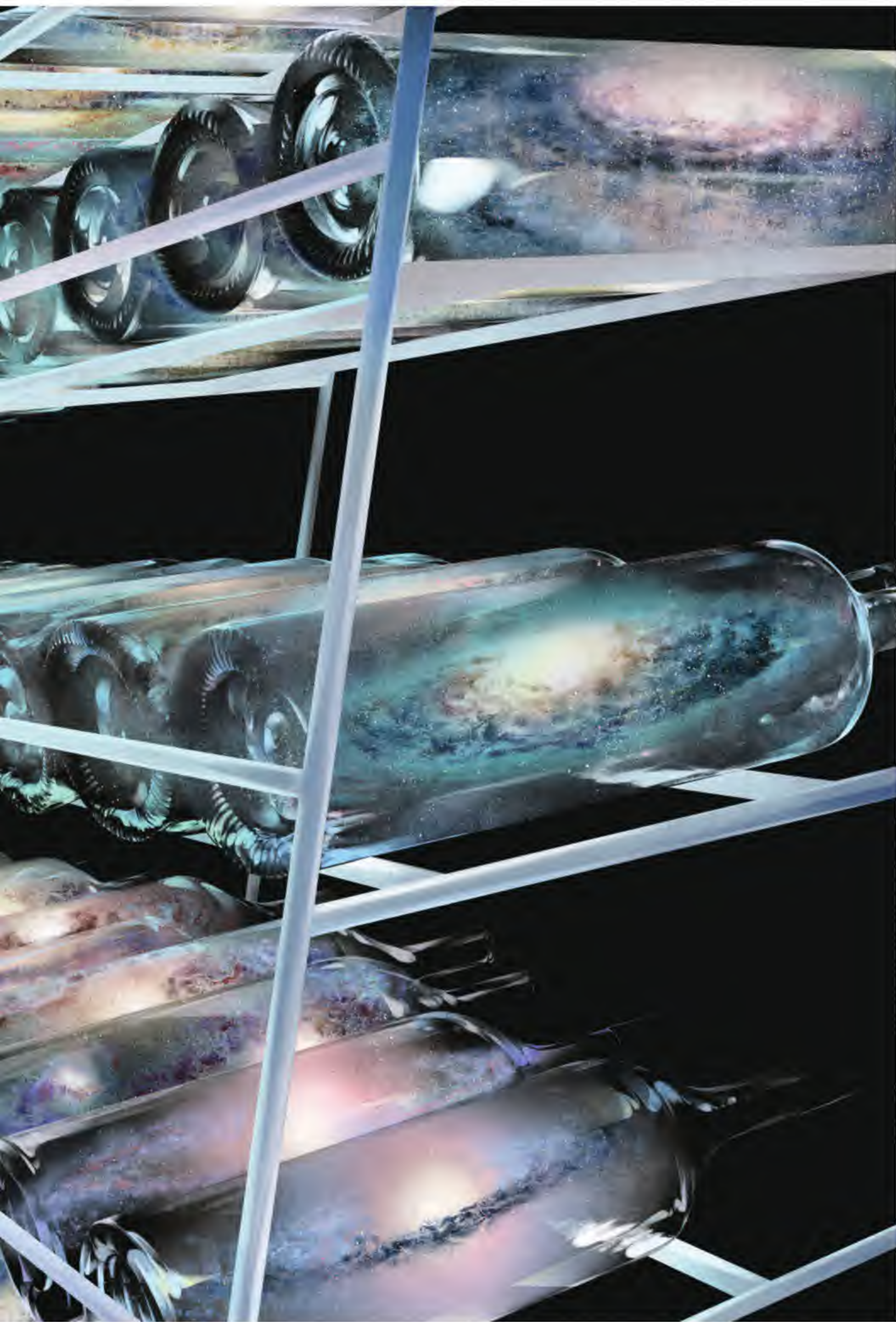




「キョンシー」Personal Work/2016



「ハッブル・ウルトラ・ディープ・フィールド」Personal Work/2016





「孵化」Personal Work/2016



「重装カメコ」Personal Work/2016



「メガネ」Personal Work/2016



「流鎧馬」Personal Work/2016



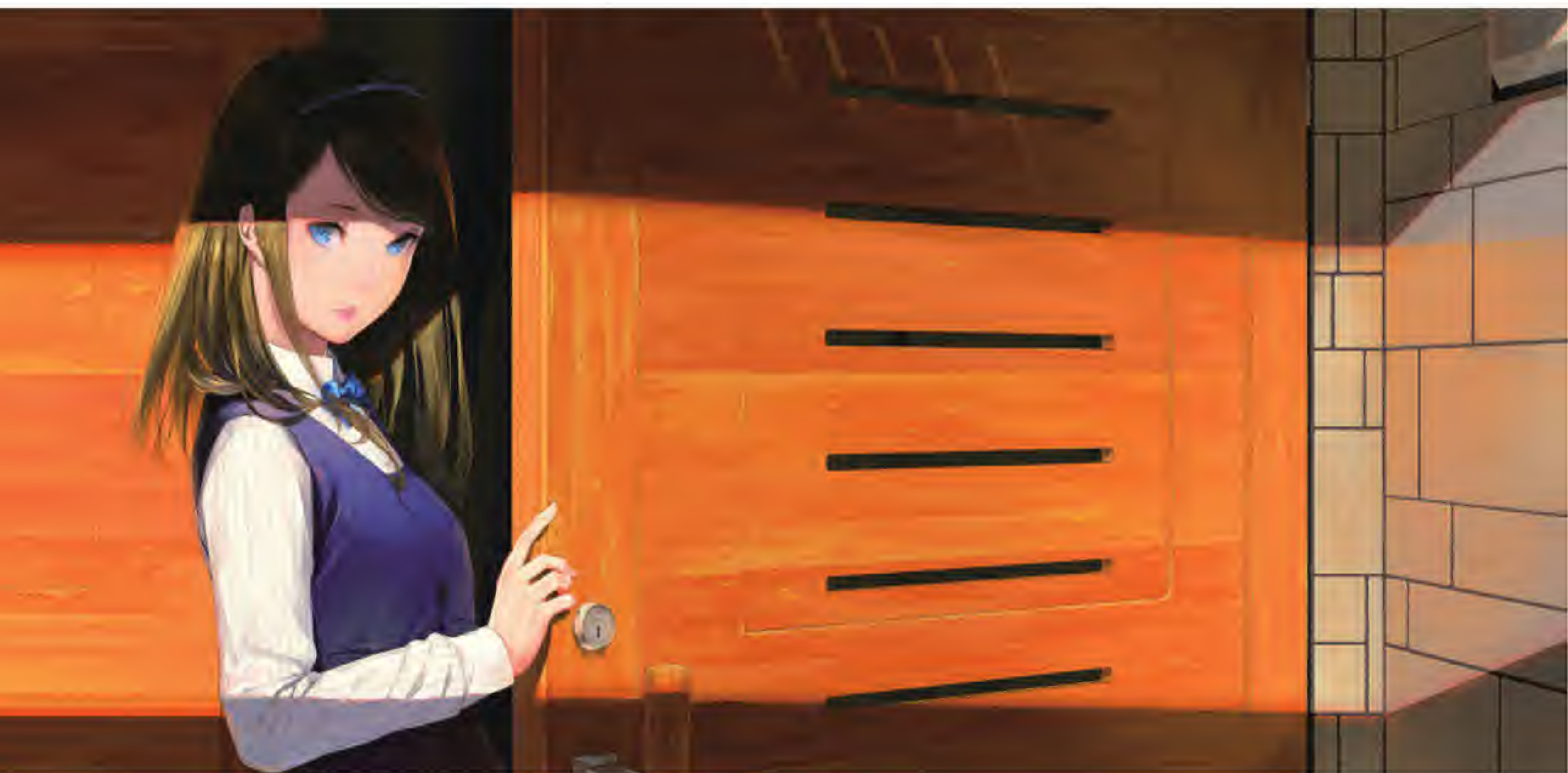


「トレンチコート」Personal Work/2016



「パパの家」バナー用イラスト／2016／fknews





「パパとの帰り道」バナー用イラスト／2016／fknews



「視線」バナー用イラスト／2016／fknews





「スナイパー」ポスター用イラスト／2016／個人依頼





「(現実を) 見ざる言わざる聞かざる」Personal Work / 2017



「♥」Personal Work / 2016



「DAISYWORLD : DIALOGUES」寄稿イラスト／2016／DAISYWORLD



「脳はなぜ都合よく記憶するのか/ジュリア・ショウ」装画/2016/講談社



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 1





作品テーマを決めてラフを描く

イラストの用途を考えながら、まずは作品テーマやメインモチーフを決めます。
さまざまな資料を参照しながらイメージを膨らませ、アイデアをスケッチします。

STEP

1 絵を使うシーンを考えて作品テーマを決める



はじめにイラストのテーマを決めます。画集の表紙に使う絵になるため、自分らしさを全面に出す方向で考えました。過去の自分の作品を見ると、空と少女、そして目を閉じた人物のイラストが多かったため、ひとまずこの方向で進めることにしました。「空」をベースの要素とし、まずはPinterest、Google、Twitterなど画像が集まるさまざまなサイトで「空」「空 情景」「夕焼け」「雲」など思いつく限りのキーワードを検索してアイデアの手がかりを探します。

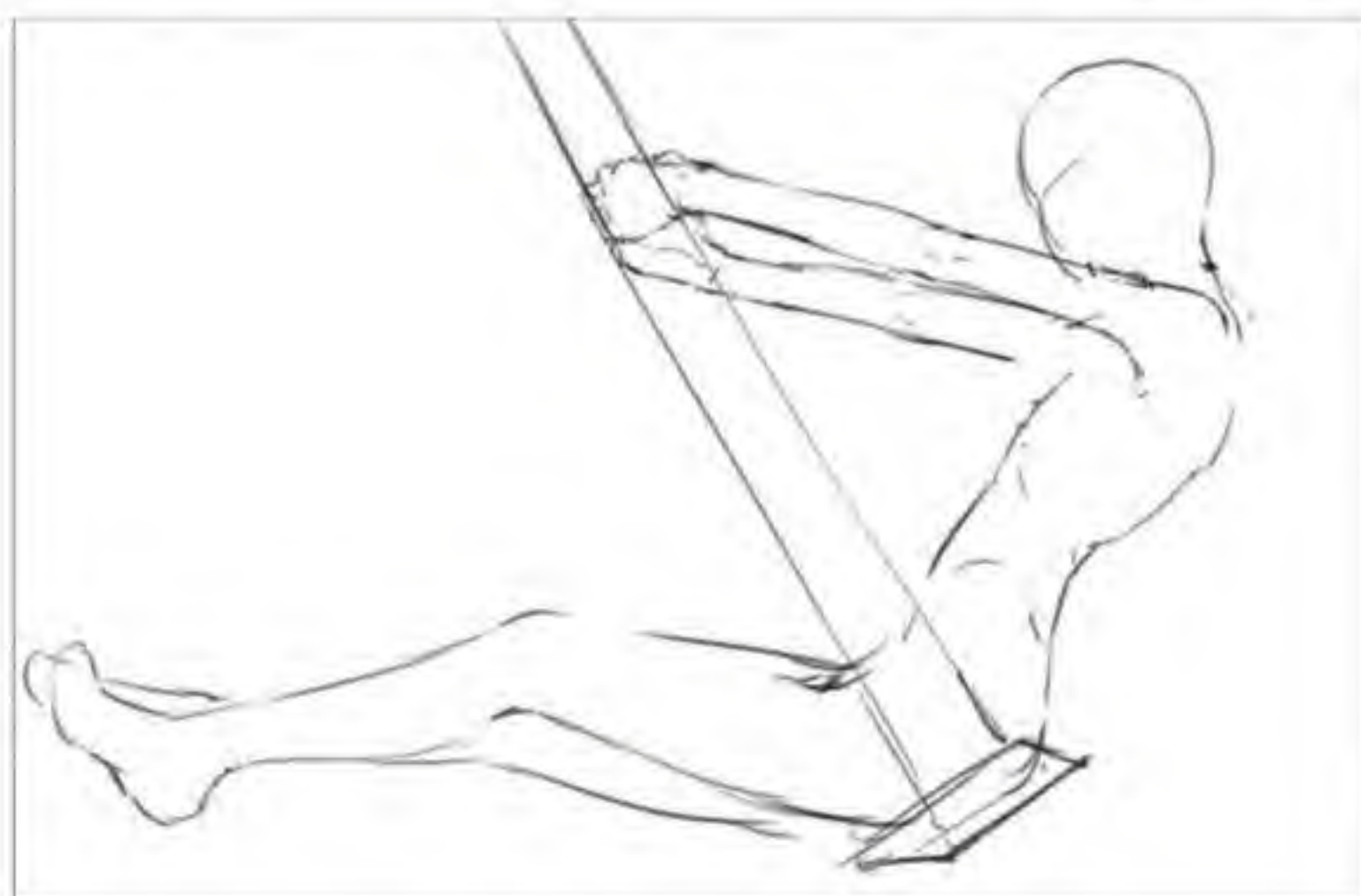
STEP

2 資料を参考にイメージを膨らませていく



さまざまな画像を見ていたところ、ジャンプして空中にいる人物を描いた一枚の絵が目にとまりました。それがパッと見ブランコから飛び降りているように見えたため、試しにブランコをモチーフにした構図を考えることにしました。人物と空を同じ画面に入りたい場合は、図の過去作品のように、人物が通常より高い位置にいるシチュエーションだったり、下からのアングルにする必要があります。ブランコに乗っているシチュエーションであればその要素を自然に満たすことができますし、単に人物を高い建物の上部に立たせるよりもおもしろい絵になりそうです。遊具であるブランコを女子高生が漕いでいるシチュエーションにすれば、子どもと大人の間で揺れる思春期の人物…といった深読みもできるものになりそうです。ここで、大まかなキーワードから具体的なシチュエーションまでテーマを絞ることができました。

3 数パターンのラフでポージングを検討



人物がメインの絵になるため、まずは図のように人物のラフを何パターンか描きます。なお、制作にはCLIP STUDIO PAINTを使っています。ポーズラフを描く際は、必ず自分でそのポーズを取った写真を用意します。歩く際に右足を出したら左手を後ろに引くように、人間の体はさまざまな部分の筋肉が繋がっており、連携して動いています。そのため、思っていたポーズを取らせた際に各々の部位がどのような向きになっているのかは、実際にポーズを取ってみて確かめるのが一番です。線画のある絵の場合、あとからポーズを修正するのは非常に面倒な作業になるため、この段階での調整にはかなり時間をかけています。

STEP

4 背景に写真を仮配置してイメージを掴む



背景に空の写真を配置します。ラフ段階とはいえ、細部まで整っていた方がイメージを掴みやすいため、この段階でひとまず写真をそのまま貼り付けておきます。以前から撮り溜めている空の写真ストックの中から良さそうなものをいくつか選び、図のようにどんどん貼り付けて最も適したものを探します。



写真を配置したら、[レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]で色調整し、空の色を作ります(左)。よく使う補正メニューのうち特に影響が大きいのは[カラーバランス]と[グラデーションマップ]で、全体の色イメージを決めるのに重宝しています。この段階では5種類の色調補正レイヤーを使いましたが、今後も色調整の際には同様に色調補正レイヤーを重ね、いい色味になった段階で結合する作業を繰り返していきます。[新規レイヤーフォルダー]を作成して[合成モード:通過]に設定し、そこに色調補正レイヤーをまとめると管理が楽になります(右)。なお、調整結果を部分的にしたい場合は、レイヤーマスクを利用して微調整します。

色味を決めてラフを仕上げる

構図ができたら仮色を配置し、イラスト全体の完成イメージを掴んでおきます。
別の構図や色イメージなども試しながら理想的な仕上がりを模索し、ラフを仕上げます。

STEP

1 背景に合わせて人物の色味を決める



構図ができたら仮色を配置し、イラスト全体の完成イメージを掴んでおきます。
別の構図や色イメージなども試しながら理想的な仕上がりを模索し、ラフを仕上げます。



新規レイヤーをいくつか作成し、光のエフェクトや手前にある手すりのイメージをざっくりと描き加えて最終的なイメージを確認しておきます(左)。光のエフェクトを描くレイヤーには数種類の[合成モード]を設定し、背面になじませています。単に明るくしたい場合は[スクリーン]、彩度を上げたい場合は[覆い焼き(発光)]、その中間の場合は[加算(発光)]と、用途によって使い分け、何枚も重ねることで微妙な色味を調整します。

STEP

2 試行錯誤を繰り返して全体の色味を調節



ラフの制作はここまでで完了ですが、本格的な描き込みに入る前に再度見直しを行います。背景の写真を入れ替えたり(上)、色調補正レイヤーを追加したり、雲を描き足したりするなど(下)、思い付くパターンを試して理想的な仕上がりを模索します。ここで5~6パターンほど作りましたが、全体的にこってりしているのが原因か、調整を繰り返しても納得のいく仕上がりになりません。そこで、この絵をいったん保留にして別のテーマで描き起こしてみることにしました。



STEP

3 別の構図も検討しながらラフを確定させる



テーマを変え、新たに絵を描き起こしてみます(上)。「空と少女」の主要素は同じですが、目線を変えました。画集の表紙としては、目線がこちらを向いているほうがパッと見の印象が強いのではないかと考え、その方向性で描いてみました。ブランコの絵とプロセスは同じですが、こちらの色味は落ち着いた形にまとめたため、この色をブランコの絵に流用することにしました。



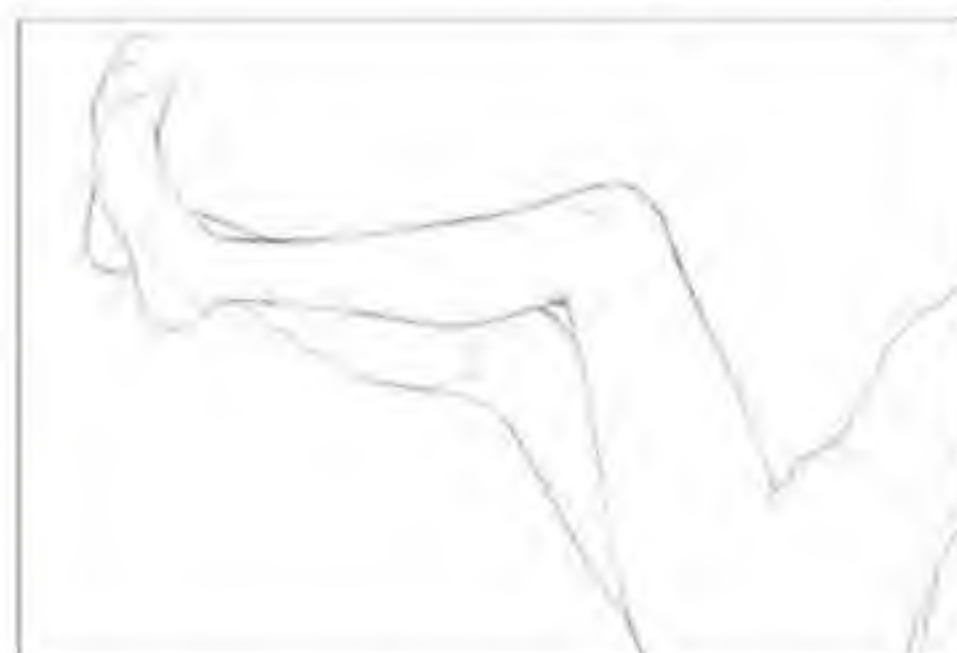
画面左側の物寂しさが気になりますが、雲などを描き込むことで解消されると判断し、このラフでいったん確定することにしました(左)。ただし以前のものと比べてインパクトが薄く、背景と人物の調和にも少し違和感があるため、このあと描き込む中で調整するよう心がけます。どの程度納得すれば良いのか基準は曖昧ですが、あえて言語化するなら「仮に気になる部分が解決されなくてもそれなりの見栄えになりそうか」です。今回は表1部分にあたる右側の出来が最も重要と考え、左側の優先度は低いという理由でGOサインを出しました。ここまで来たら、レイヤー類をある程度整理して下描きとペン入れの準備を整えます(右)。

下絵を整え清書して線画を作成

ラフを元に、下絵を作成していきます。この段階でも試行錯誤を繰り返すことが重要です。キャラクターの細かいポージングや衣装デザインなどを詰め、納得のいく線画に仕上げます。

STEP

1 ラフを元に下絵を作成していく



ラフ段階の線画を元に(上)、ペン入れ前の下絵を作成します。この段階で試行錯誤しながら、細かいデザインやポージングを詰めていきます。半袖にするか長袖にするか(左下、中央下)、どちらの足を曲げるかなど(右中段、右下)、思い付いたパターンはとりあえず描き、実際にどのような雰囲気になるかを確認した上でより良い方を採用します。

STEP

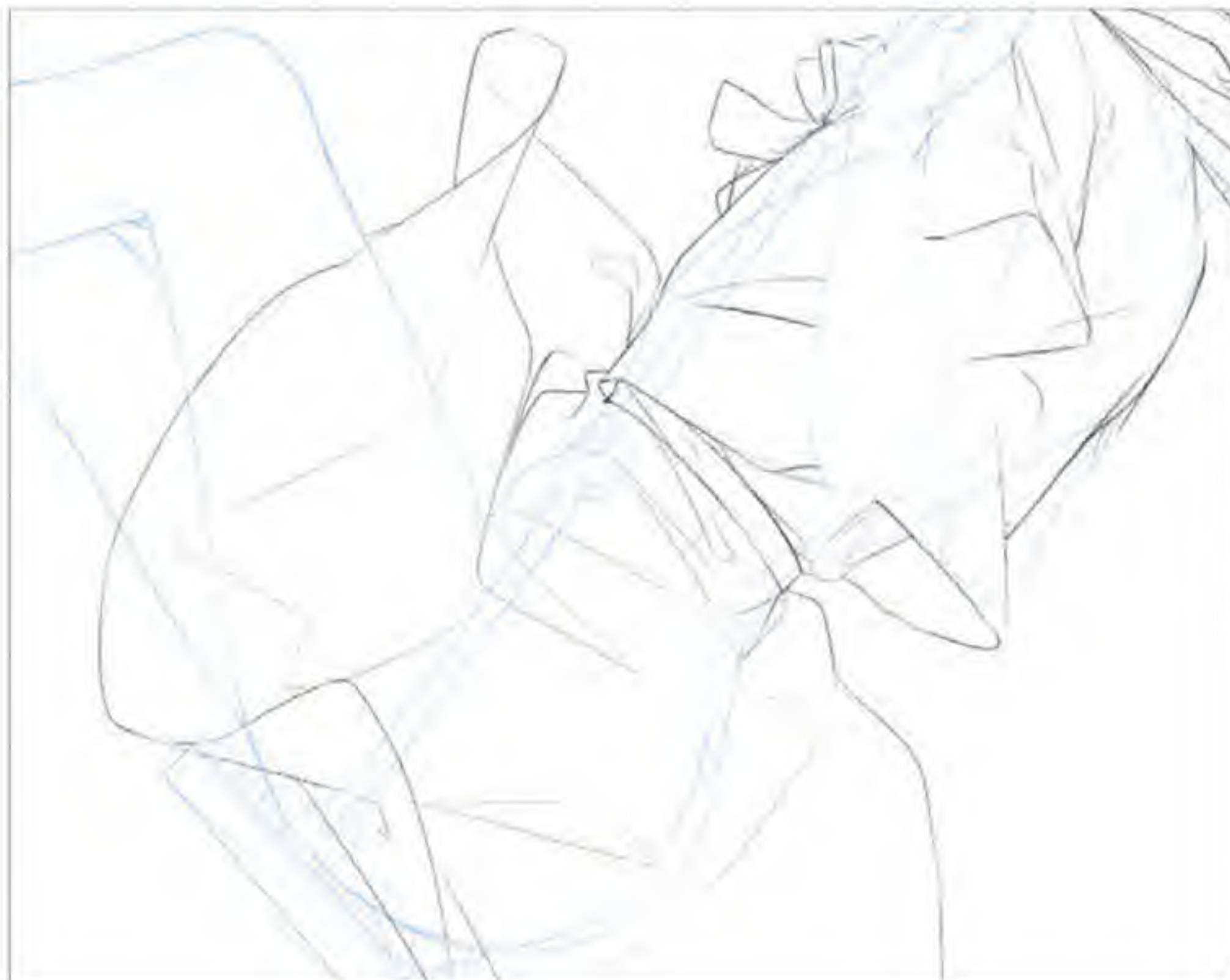
2 まとまりを意識して髪を描く



下絵の髪の毛部分を描いていきます。なびく髪を立体的に描く際には、紙の束が奥から手前に向けてどの順番で重なっているのかわかるように心がけます。髪一本一本の重なりではなく、まとまりごとの重なりを意識することが重要です。今回は5つのまとまりを作り、それぞれの流れる向きを微妙に変えることで、わざとらしくないランダムななびき方になるようにしています(左)。図の右上は描き終えた状態、右下はまとまりごとの重なり方を示したものです。

STEP

3 スカートの構造を把握して表現する



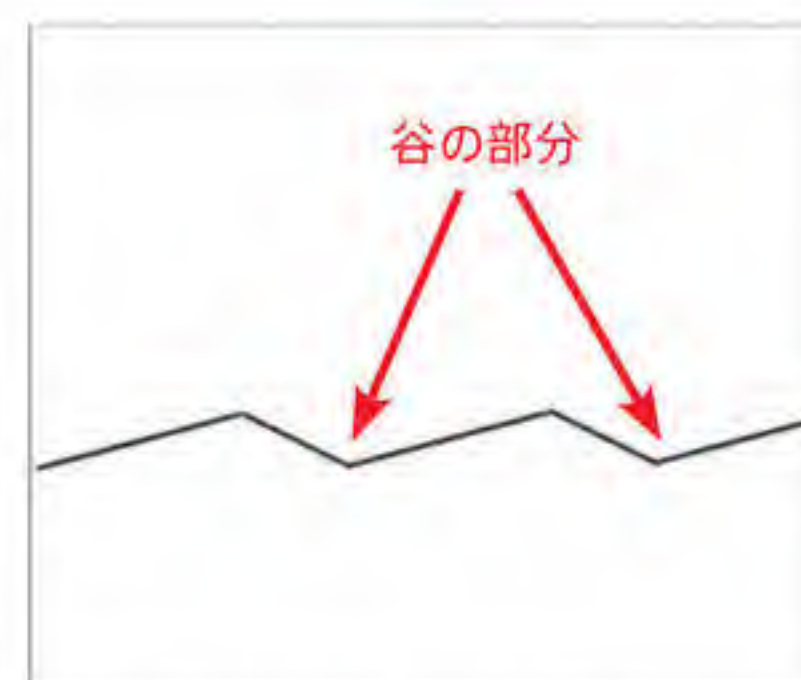
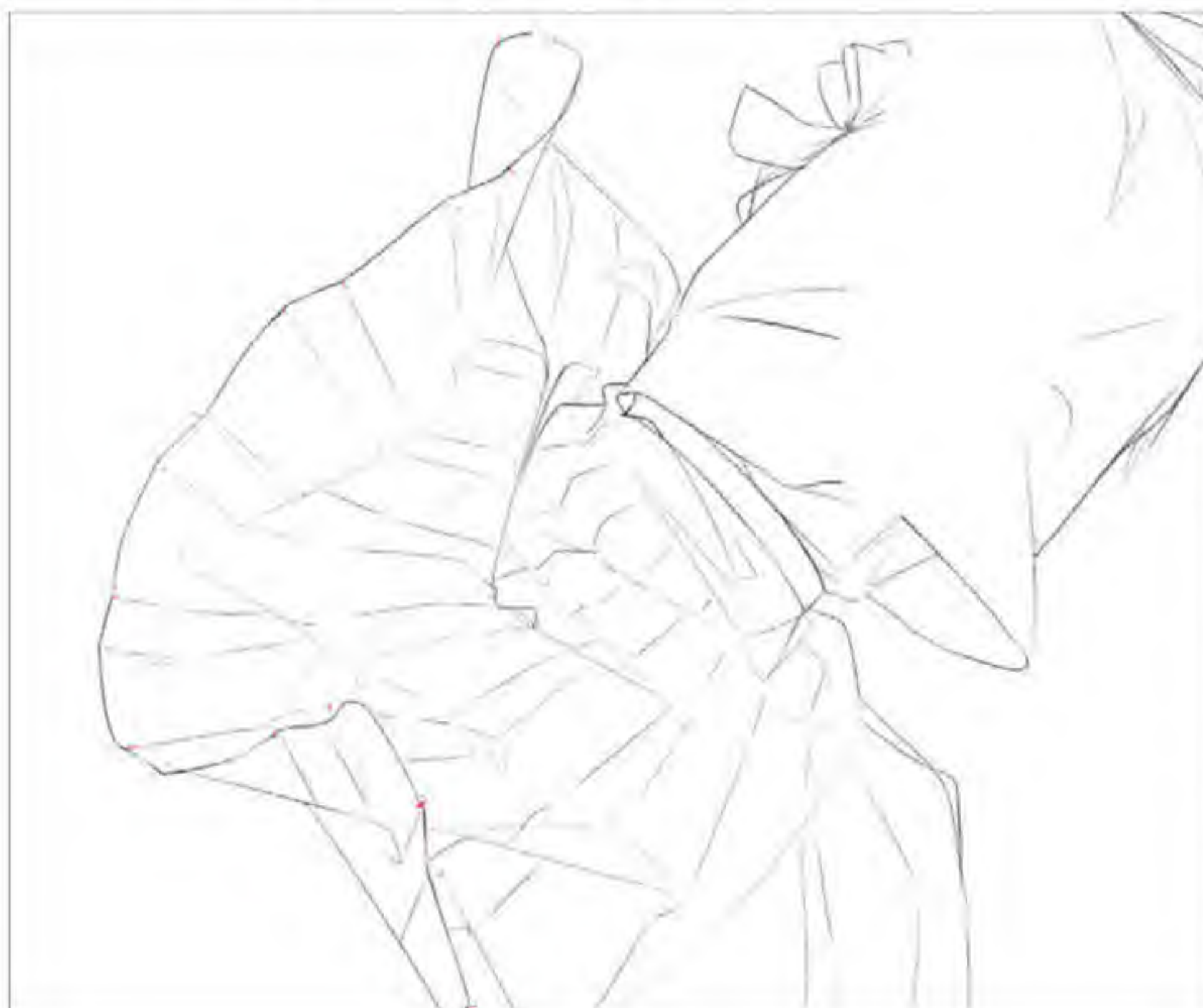
スカート部分を描きます。座った状態でしわが多く付いたプリーツスカートは複雑な構造をしていて、描くのに骨が折れます。できれば避けたいモチーフですが、手間をかけた分だけ見栄えが良くなる服でもあります。単に模様のついたスカートよりも密度、立体感が上がり、画面が豪華になります。順序に従って丁寧に構造把握することで、違和感の少ないプリーツスカートを描いていきます。まず普通のスカートのつもりでしわを描きます。



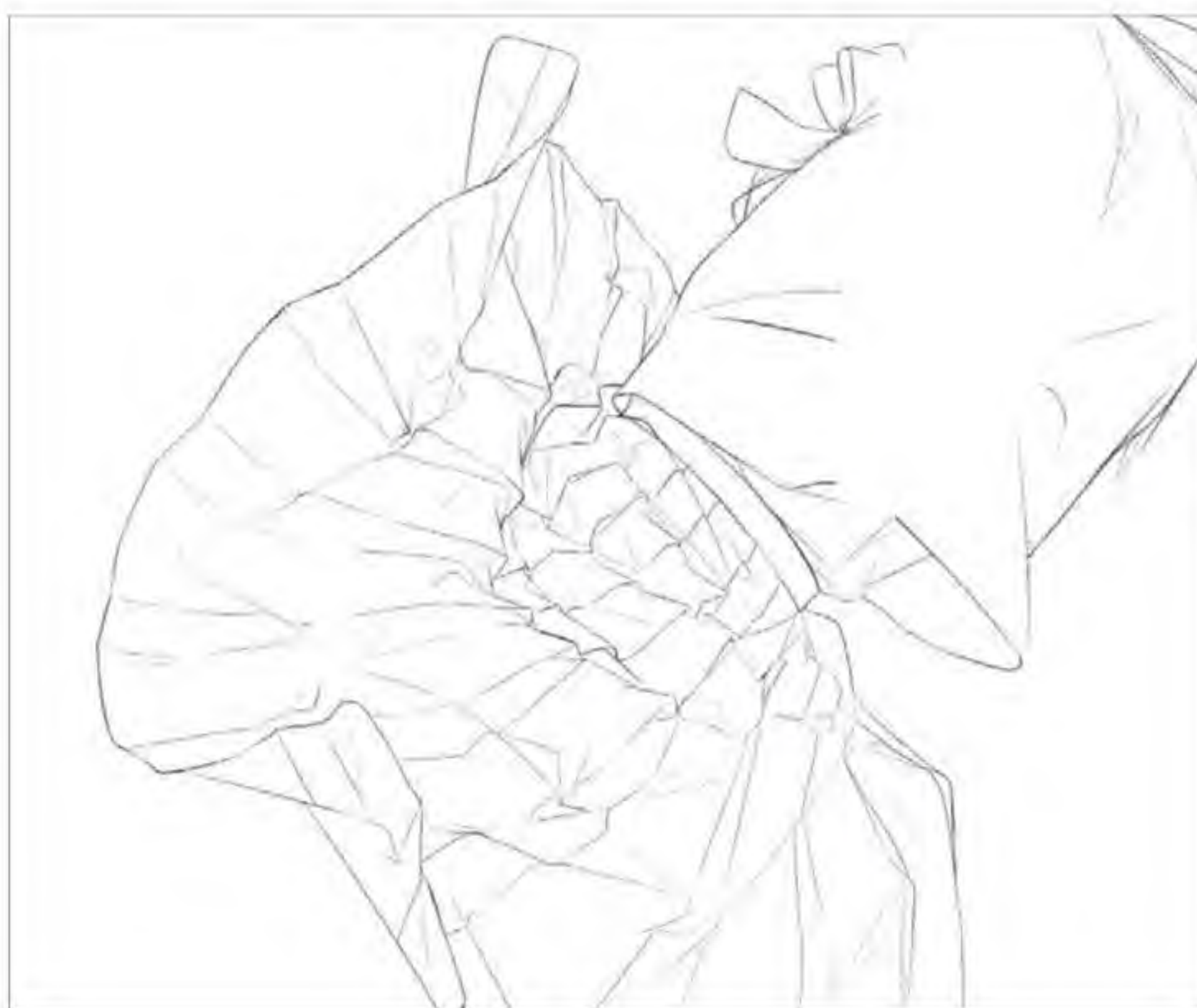
次に、折り目がつく部分の目印をスカートの裾に付けたら(左上)、その目印に従って裾にギザギザの折り目を付けます(右上)。裾の部分は広がりきっているなので、折り目も緩やかなギザギザになります(左下)。

STEP

4 プリーツの折り目を描いていく



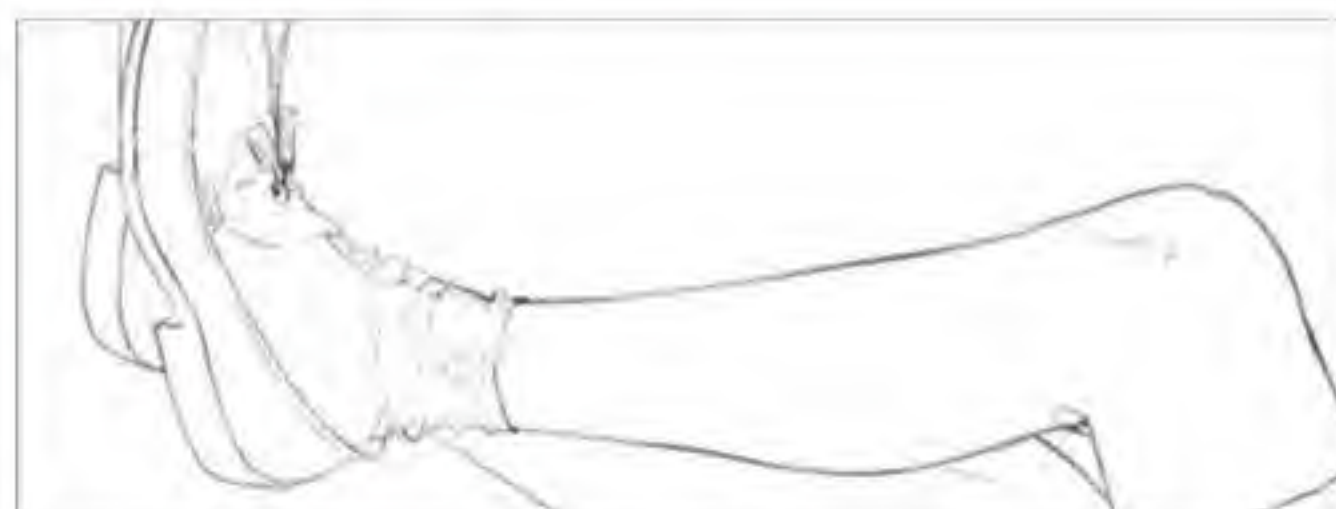
プリーツの折り目の目安となる線を引きます(左上)。折り目の谷になっている部分は、腰に向かうにつれて折りたたまれて見えなくなるので(右上)、その点を意識して線を引きます。目安の線に従ってしわを描き込んだら、スカートの完成です(左下)。制服のスカートは硬めの布なので、直線的かつ角ばったしわになるよう心がけました。最もしわがよる腰周りに線を多く入れ、それ以外の部分には必要な分だけ入れることでメリハリが出るようにしています。





STEP

5 細かいデザインを決めて下絵を仕上げる



絵のシチュエーションや画面の映えを意識して服などのデザインを決め、下絵を仕上げます(上)。制服は当初爽やかなブレザーの夏服を考えましたが、風に揺られる感じを出すため、襟や裾のはためきを表現できるセーラー服にしました(左下)。袖は風で乱れる表現や、「学校帰りで若干着崩している」といった情景の表現にも効果的と考え、長袖にして袖口のボタンを外しています。靴下は、最近の流行と聞き短めを採用してみました(右下)。ブランコを目一杯漕ぐ、リュックを使うなどから活発なキャラクターになりそうだったので、元気さを感じさせる短い靴下は適していると考えました。なお、手前の柵は[レイヤー]メニュー→[定規・コマ枠]→[パース定規の作成]で2点透視のパース定規を作成して描いています。

03 下絵を整え清書して線画を作成

STEP

6 下絵をなぞりながら線画を清書する



デザインに納得できたら、ペン入れに入ります(上)。今回は下絵で細部を詰めたのでなぞるだけですが、例えばレースや装飾品などの細かい部分は、ペン入れ段階で詰める場合も多いです。ブラシは、[鉛筆] ツールの「濃い鉛筆」を使用(左下)。自分のカラーイラストにおいて線画は「色の境界を示す役割」という面が大きく、癖のない細い線をきれいに引ける「濃い鉛筆」を愛用しています。なお、ラフから下描きまでは、CLIPのWebサイトで配布されている[鉛筆R]ブラシに、SAI用の布テクスチャを適用して使っています(右下)。太い線でガシガシ描くにはこうした多少ざらついた質感が心地よく、細部の色塗りでも活躍する、出番の多いブラシです。

パーツごとに彩色して描き込む

線画に沿ってパーツごとに描き込んでいきます。ラフ段階で整えた色味をベースに、素材によって異なる反射率を意識しながら質感を描き分けるのがポイントです。

STEP

1 塗り分けたパーツにラフの色を反映させる



線画の背面に新規レイヤーを必要数分作成し、髪や肌などのパーツごとにレイヤーを分けてべた塗りで着色します(左上)。続いて、前工程でラフに着色したレイヤーを結合。これを必要数分複製し、べた塗りで各パーツの前面に重ねて配置した後、[下のレイヤーでクリッピング]を適用します(右上)。こうしてラフの色を各パーツの塗り面に反映させたら、必要部分に[レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]を作成し、色味を整えます。ここでは、統一感が出るよう全体的に赤寄りに調整しました(下)。作成した色調補正レイヤーは、各パーツのレイヤーにそれぞれ結合し、レイヤー構造をすっきりと整理してから描き込みを始めます。

STEP

2 塗りやすい部分から描き込んでいく



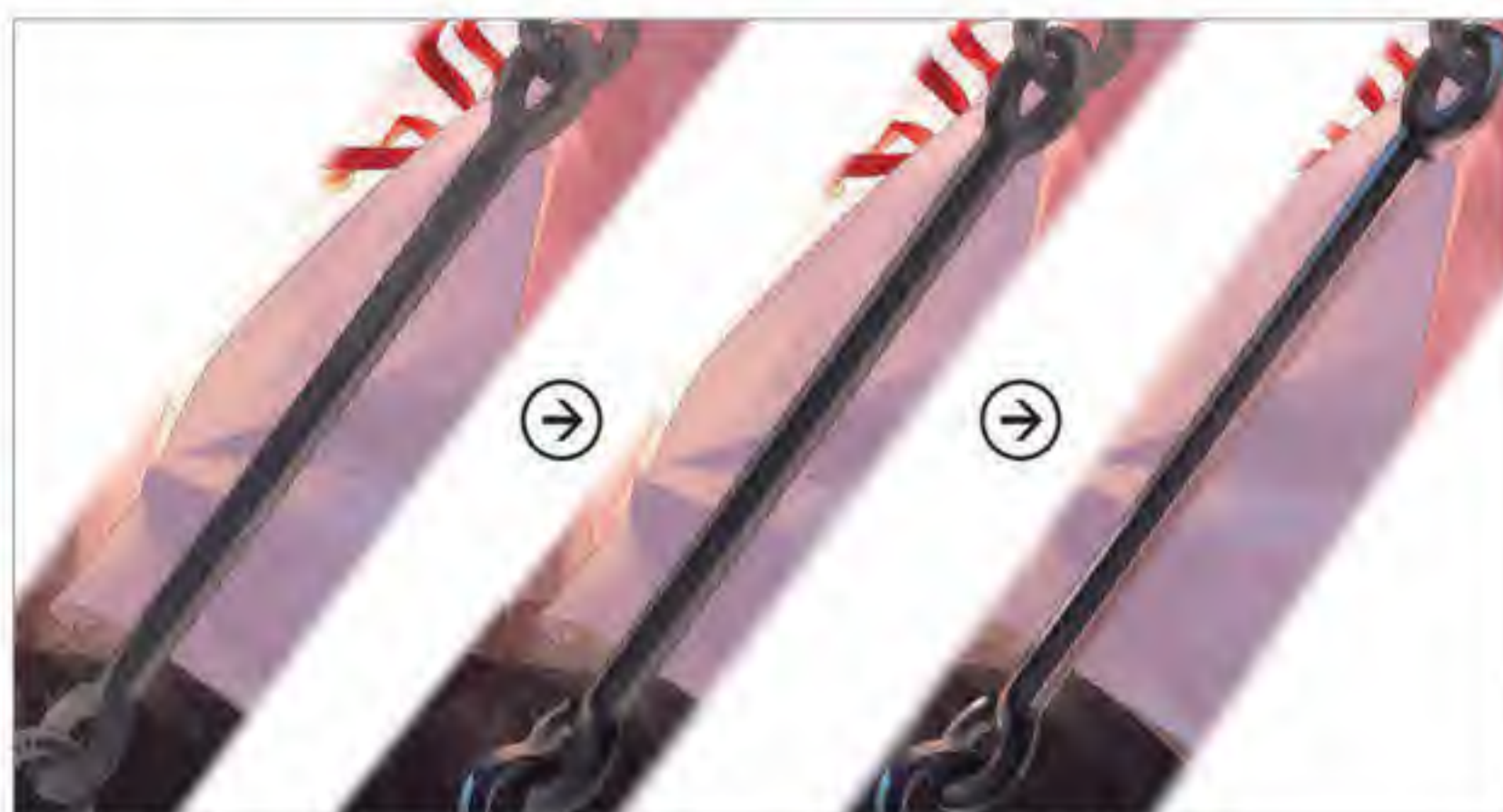
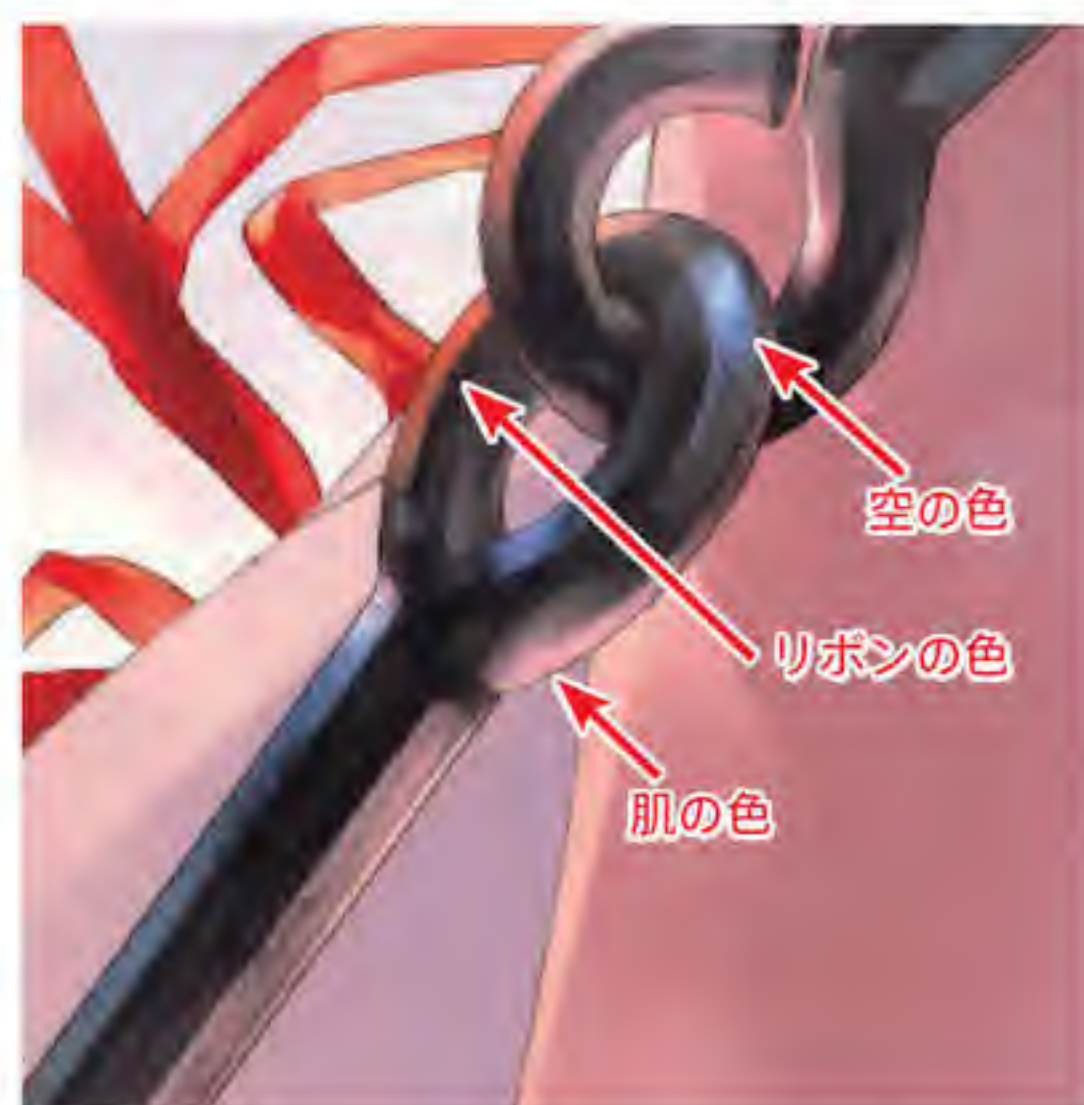
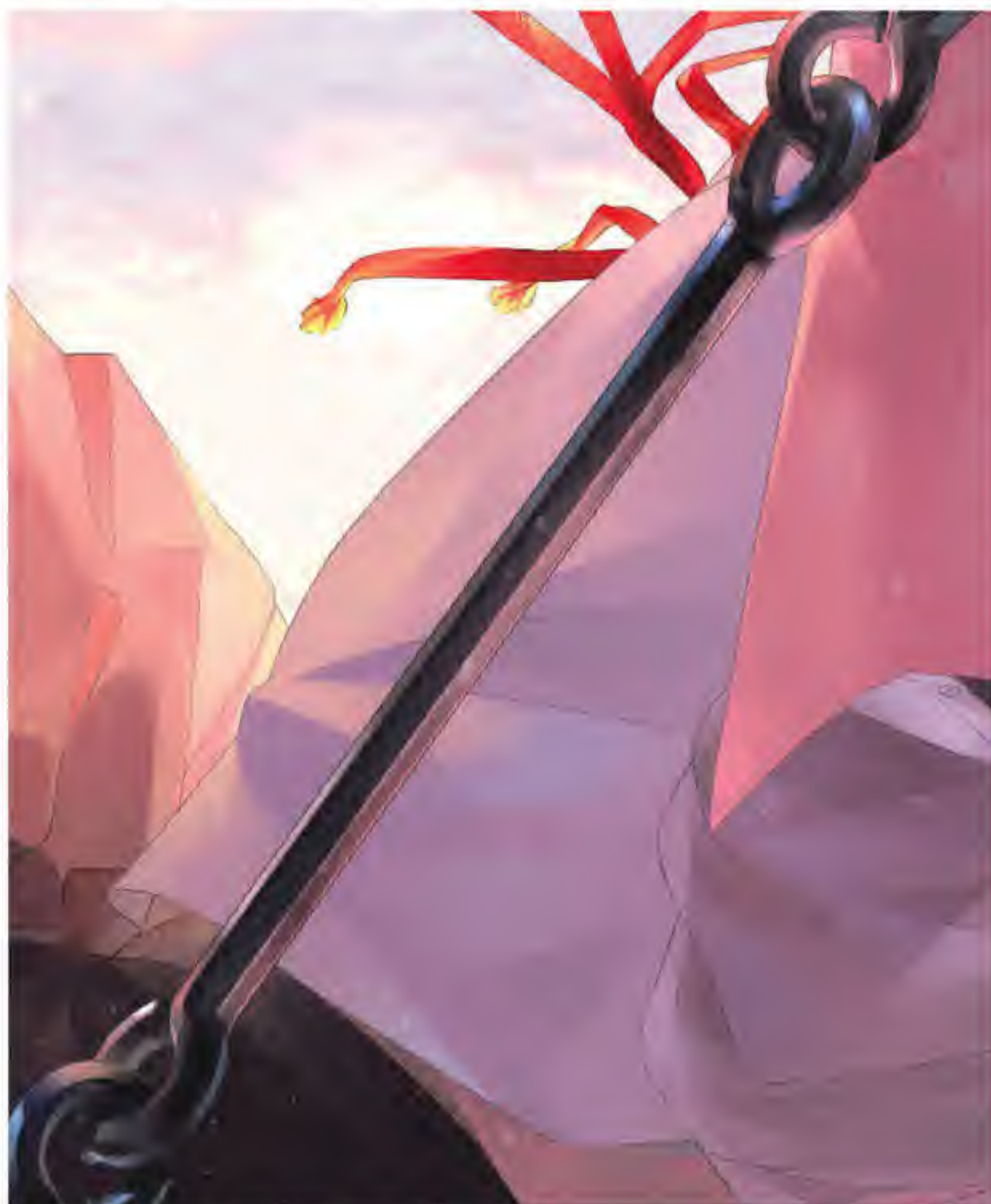
描き慣れた部分や、イメージが固まっている部分から描き込んでいきます。普段は髪や肌から描くことが多いですが、今回は上着から着手しました（左上、右上）。色は色相・彩度・明度の幅を広げるよう心がけ、影になる部分には空色の青を積極的に使います。



描き込み後、コントラストが低すぎると感じたため色調補正レイヤーで調整しました（左下）。[明るさ・コントラスト] でコントラストを上げると彩度も上がったため（右中段）、[色相・彩度・明度] で下げます（右下）。メニューにより得手不得手があるため、組み合わせて使うことが重要です。

STEP

3 反射率を意識して金属のパーツを描き込む

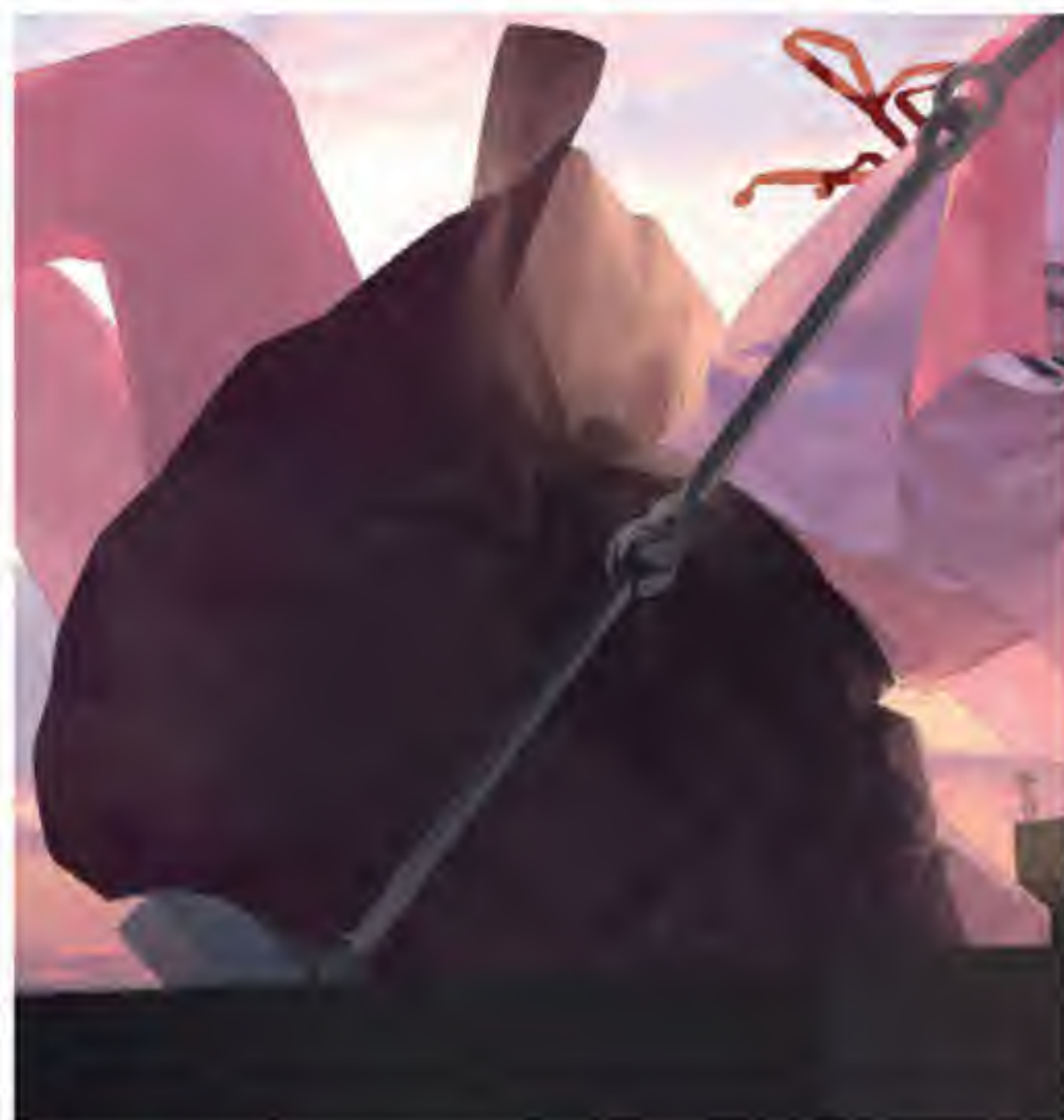


他の部分も順次描き込みます。全体の光や色味は調整済みのため、この段階では素材の反射率の差による質感表現を意識します。左上の図はブランコの鉄鎖を塗り終えた状態ですが、反射率の極めて高い金属は、環境光をやりすぎなくらい反映させると効果的です。光と影の強い部分を隣接させて各所に強いハイライトを入れ、近くにあるものや空の色も反映させます。今回は太陽光と(右上)、空・肌・リボン(右中段)の色をハイライト部分に入れました。塗りの手順は、まず彩度の低い色で明暗のあたりを付けて整え、次に彩度の高い色で反射光を描きます。明暗を塗り終えたら、粗いテクスチャの乗った「エアブラシ」ツールで汚れを表現します(下)。



STEP

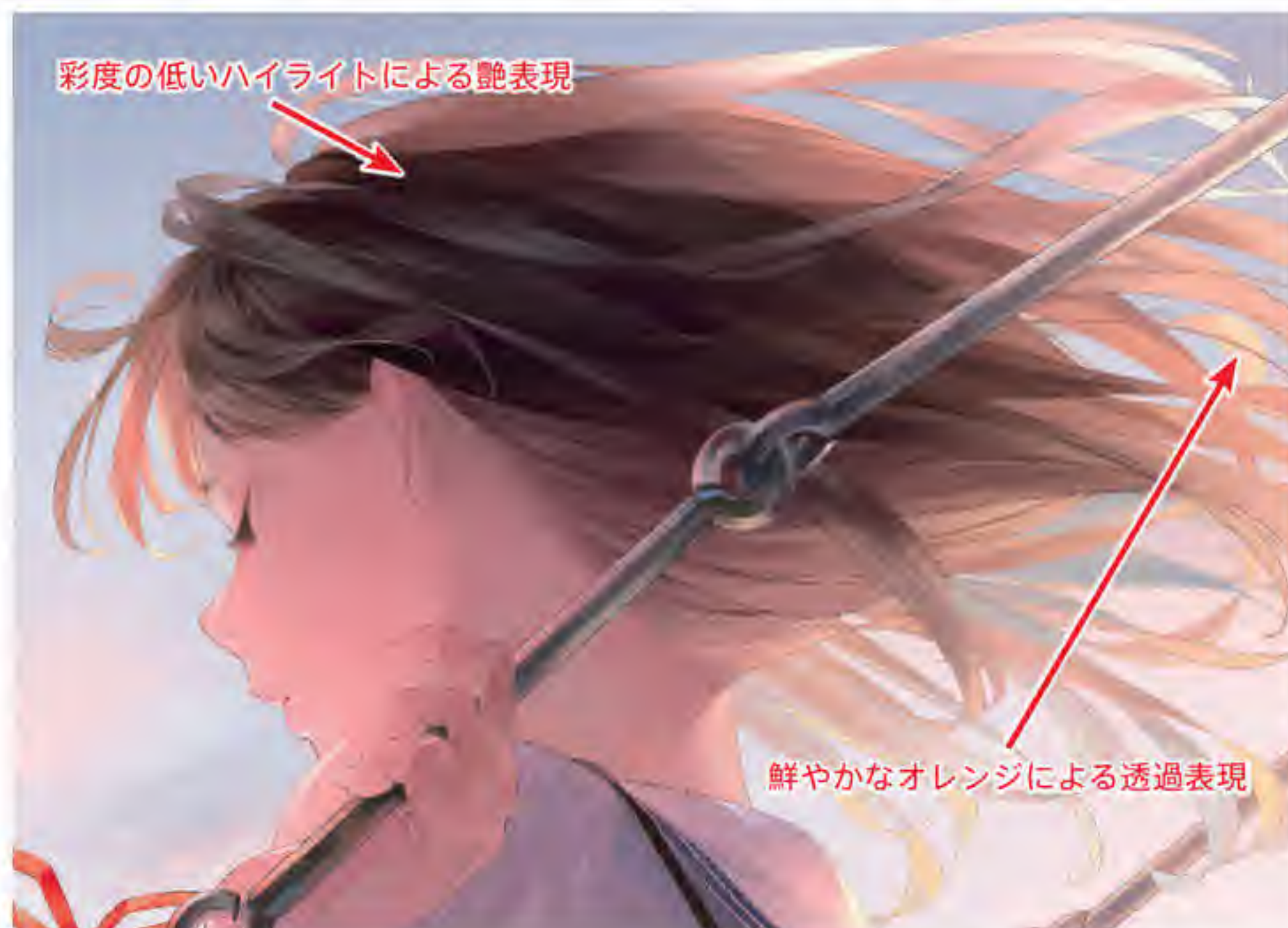
4 ならかなグラデーションで布の質感を表現



スカートを描き込みます。布は反射率の低い物質であることに加えて柔らかいため、明暗のコントラストが低くなりますが、今回のスカートは黒いため、光が強く当たっている部分とまったく当たっていない部分の明度の差は比較的大きくなります。ただ、金属のように明るい部分と暗い部分が隣り合うことはないため、ならかなグラデーションを描いて変化するように塗ります。塗りの手順は、まずエアブラシと平筆を使って大まかな明暗のあたりを付けた後(左上)、線画の皺に従って細かい明暗を付けていきます(右上、左下)。プリーツスカートは直角な皺が付きやすいため、普通の服よりパッキリした明暗になります(右下)。

STEP

5 艶と透明感をもたせながら髪に着彩



髪の毛を描きます。潤いのある艶やかな髪にしたいため、反射率の高い物質として質感をつけていきます。また、髪は細い線の集合であり、部分的に背面が透けるため、透明感の表現も必要です。髪が密集する部分は光の反射を、毛先などのまばらな部分は光の透過を意識して描きます。今回は逆光なので、太陽光が透過しているように表現しました。光の透過表現で重要なのは、裏側から光を透過させると彩度が上がる性質です。今回の場合、毛先に行くにつれてベース色の黒から鮮やかなオレンジに変えました。髪が密集する部分には彩度の低い色でハイライトを軽く入れ、艶を表現しています。



PHASE 02で線画を描いた際、髪束の立体的な重なりがわかるように意識しましたが、塗りでも同様に、パーツごとの色味を分けることで立体感を出します。今回のイラストでは髪のベースとなる部分が赤く暗いため(左上)、重なる部分は青く、明るい色に少しずつ寄せました(右上)。左下の図は、ベースの上に描き重ねた色のみを表示させたものです。髪束の重なりごとに4つのレイヤーに分けて描いています。

STEP

6 メインモチーフの塗りが完成



人物と手前の柵まで塗り終わりました(上)。靴とリュックの素材にレザーを採用していますが、比較的反射率が高い素材のため、光沢を意識した塗りが必要です。今回は服とブランコの間くらい反射率になるよう気をつけて塗りました(左下、右下)。

背景を整えエフェクトを加えて完成

空や建物を描き込み、レンズフレアなどのエフェクトを加えて作品を仕上げます。
背景は全体を見て配置を整え、効果は表紙になる部分の見栄えを重視して入れていきます。

STEP

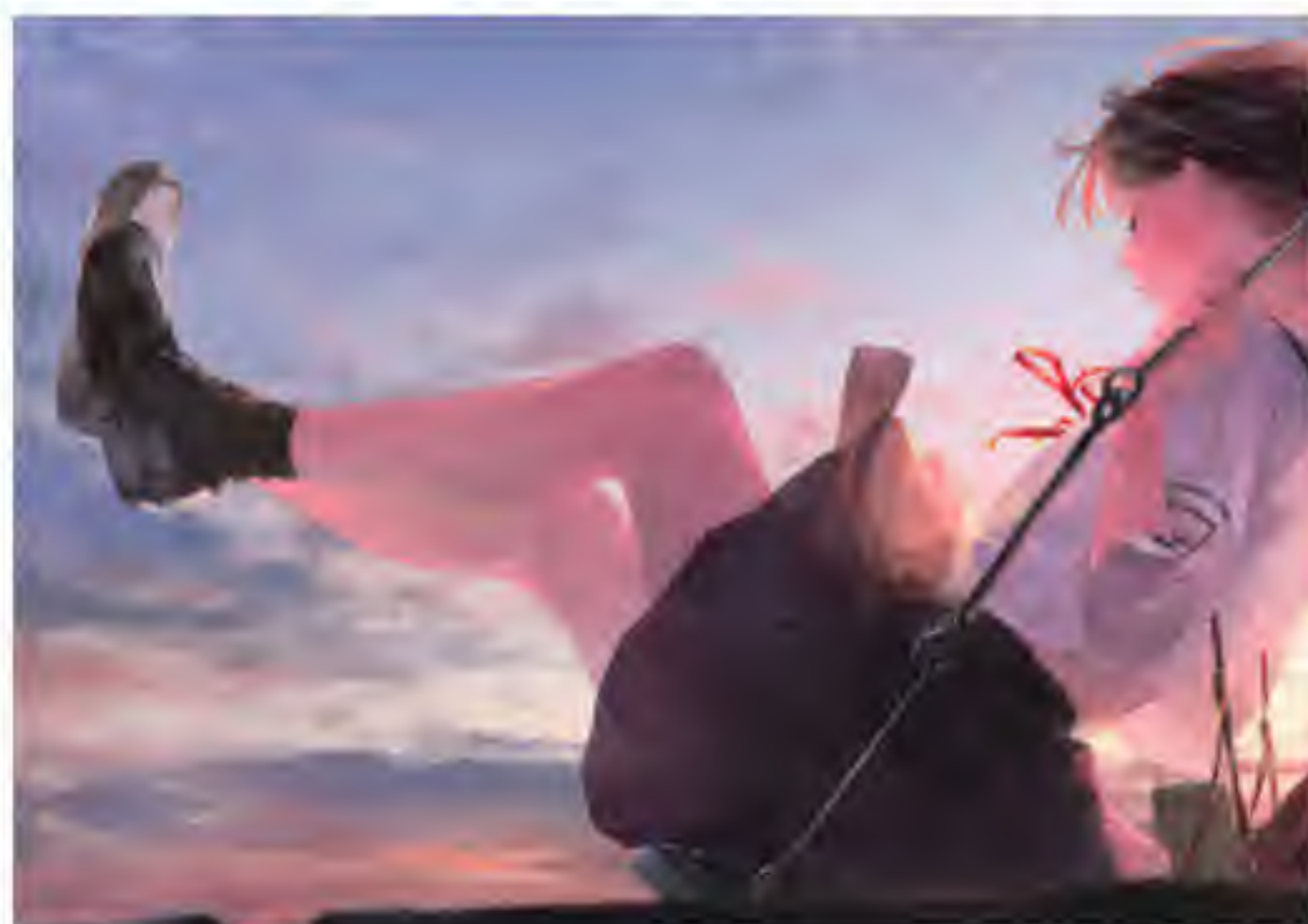
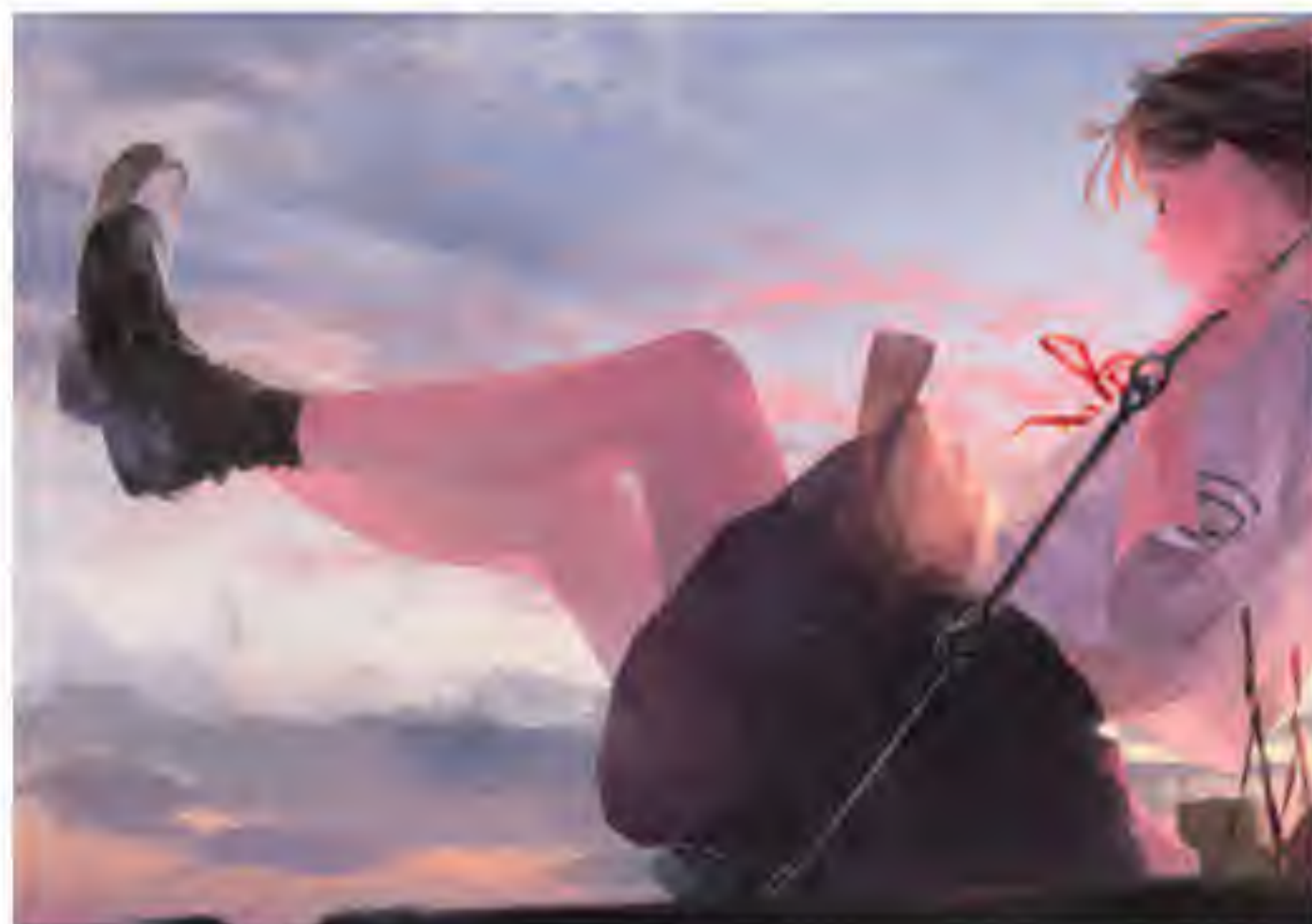
1 ラフに使った写真を見ながら空を描き起こす



背景の空を描きます。まずはラフの背景に配置した写真から[スポイト]ツールで色を取り(左上)、[エアブラシ]ツールで雲のないベースの空を作ります(右上)。続いて、前面に適宜新規レイヤーを作成し、雲を描きます。ベースの空と同じようにラフの色を拾い、最初は模写するつもりで描きながら(左下)、そのままでは構図として問題がありそうな部分を探ります。今回の場合は、ラフの段階から気になっていた画面左上の空白感が問題に思えたため、密度を出すために必要なものを考えました。その結果、作品全体の赤寄りの色味が初秋の雰囲気になったことから、秋らしい高層雲を描くことにしました(右下)。

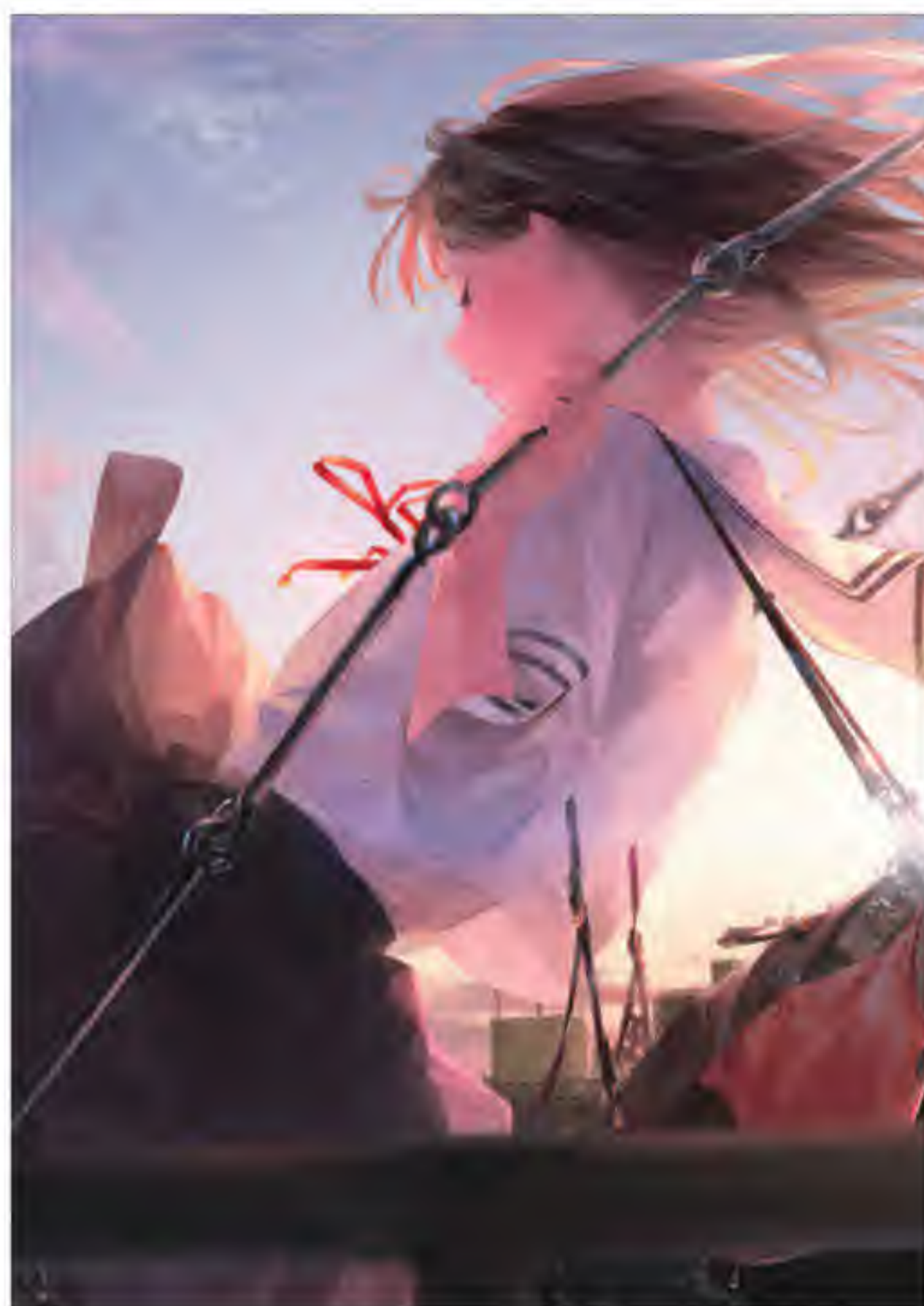
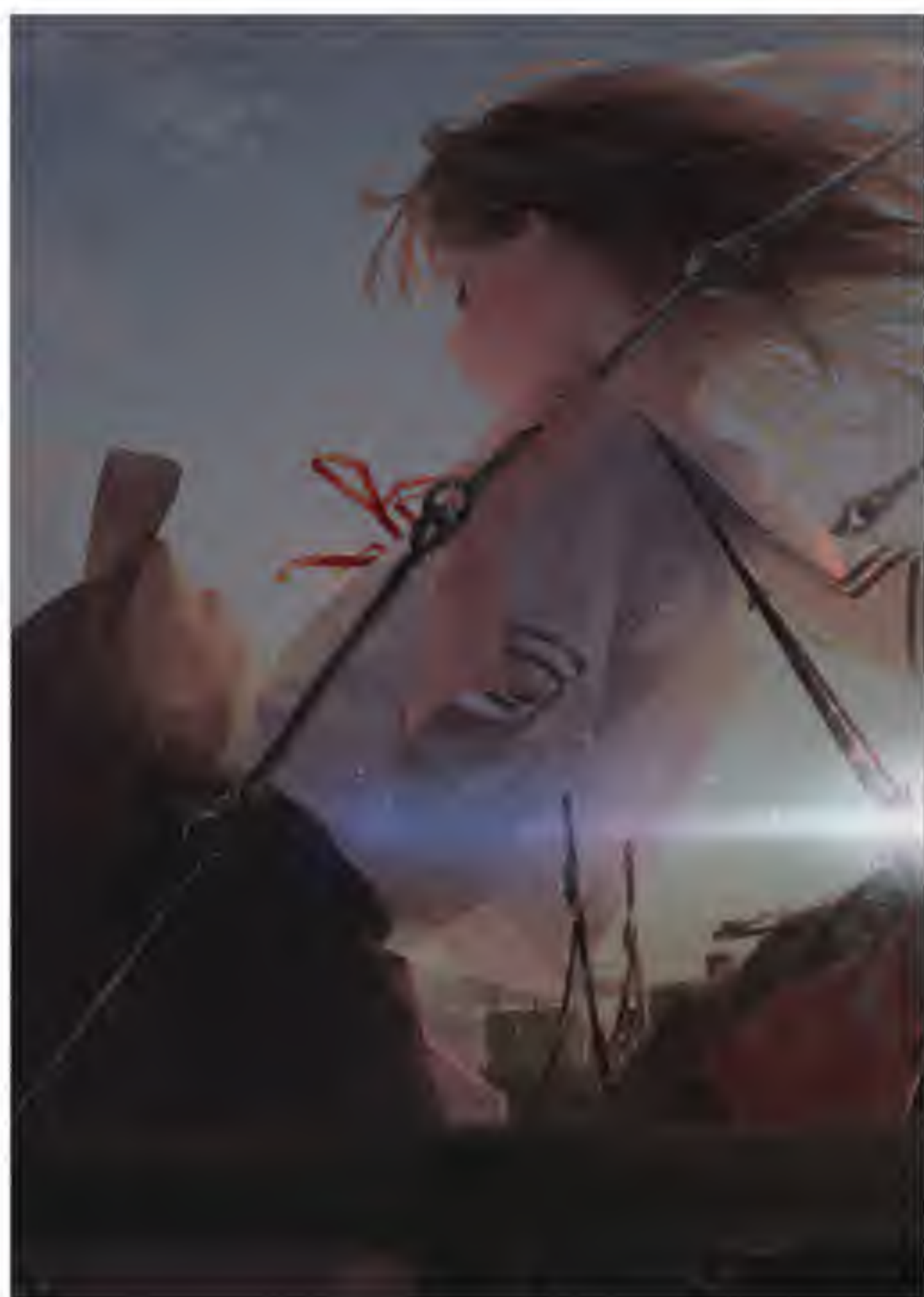
STEP

2 雲の形を試行錯誤して適したものを選ぶ



高層の雲を描きます。どのような雲がよいか試行錯誤した結果、候補が上の4つの図のように4種類上がりました。比べてみたところ、右下のうろこ雲がインパクトがあってよいと思いましたが、少し主張が過ぎると判断しました。そのため、もう少し雲の密度を下げることにし、再度描き直したものが左下の図です。雲は太陽の位置から放射状に伸びているように見える形を意識しています。なお、雲用のブラシはCLIP STUDIO PAINTのWebサイトで配布されている中から気に入ったものを利用しています。

3 遠景の建物とエフェクトを加えて完成

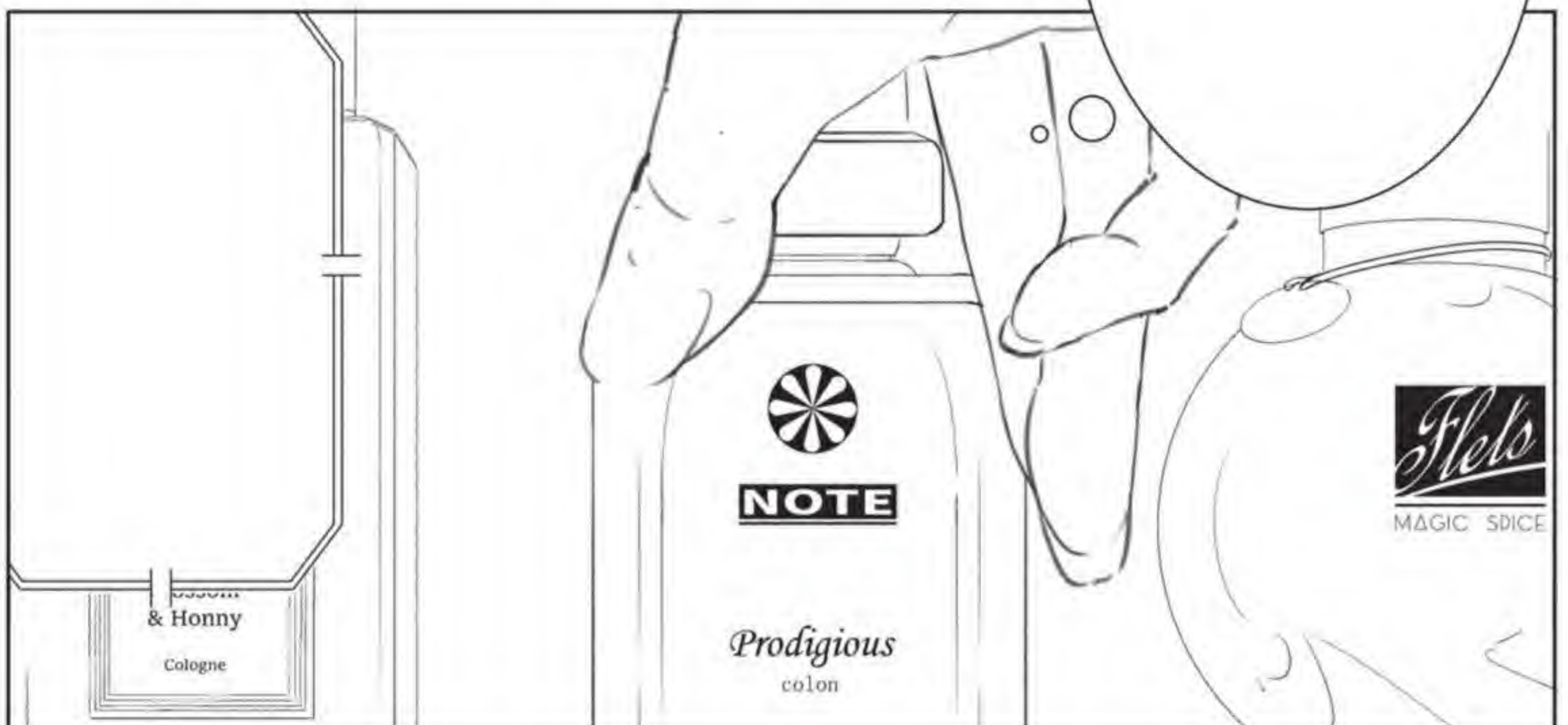


PHASE 03で手前の柵の描画に使ったパース定規を流用し、奥の建物を描きます(左上)。実物の写真を参考に細部まで描き、最後に[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]を少しかけます(右上)。その後、[合成モード]を[覆い焼き(発光)]などに設定した複数のレイヤーを最前面に置き、レンズフレアや空気中の埃などのエフェクトを描き重ねてイラストが完成です。左下の図は、追加した効果が見やすいように背面に半透明のグレーを被せた状態、右下は完成イラストです。効果は、全体よりも画集の表紙になる右側の見栄えを重視。作業効率を高めるため、以前に描いた絵からなるべく流用するようにしています。

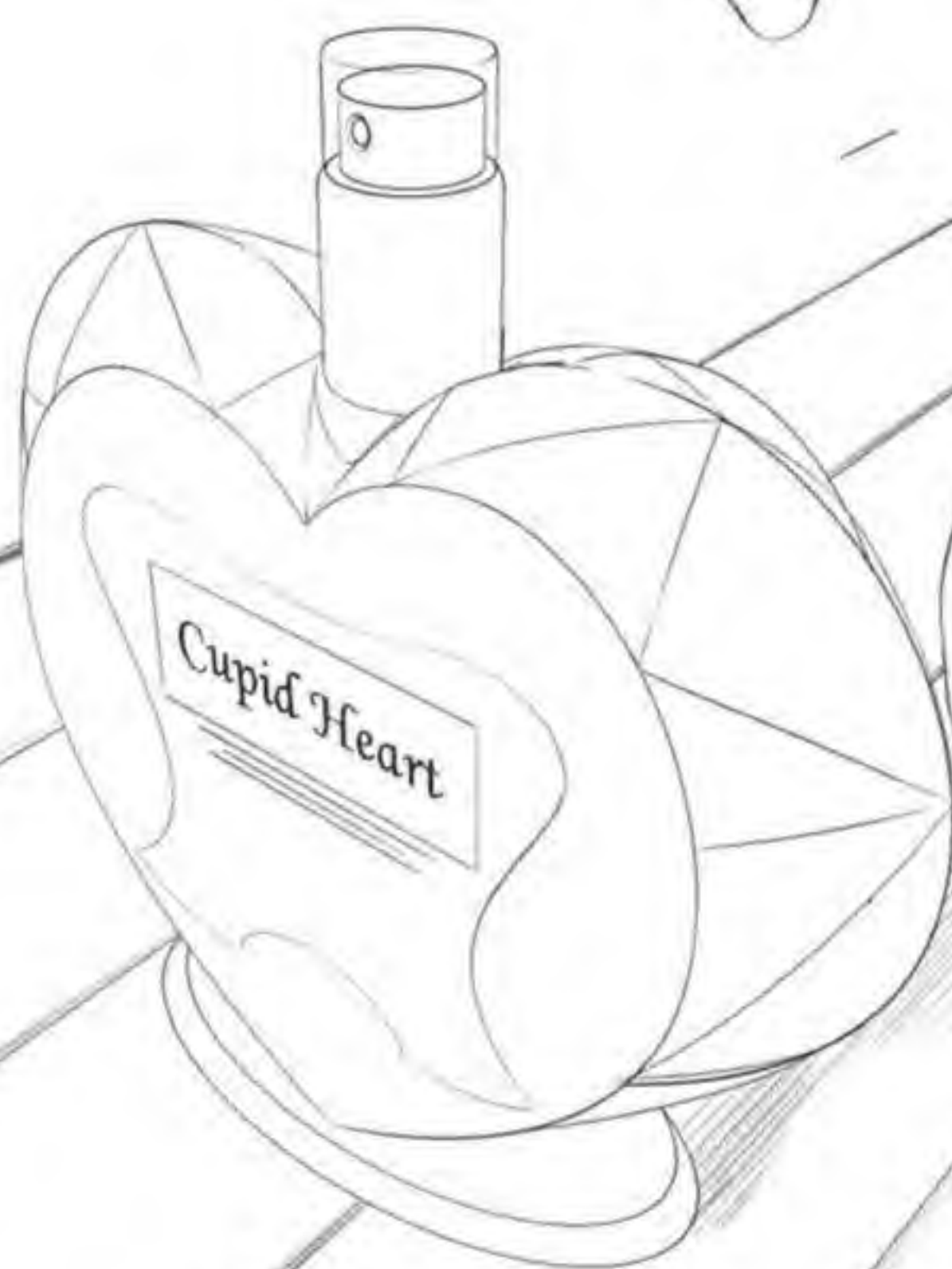






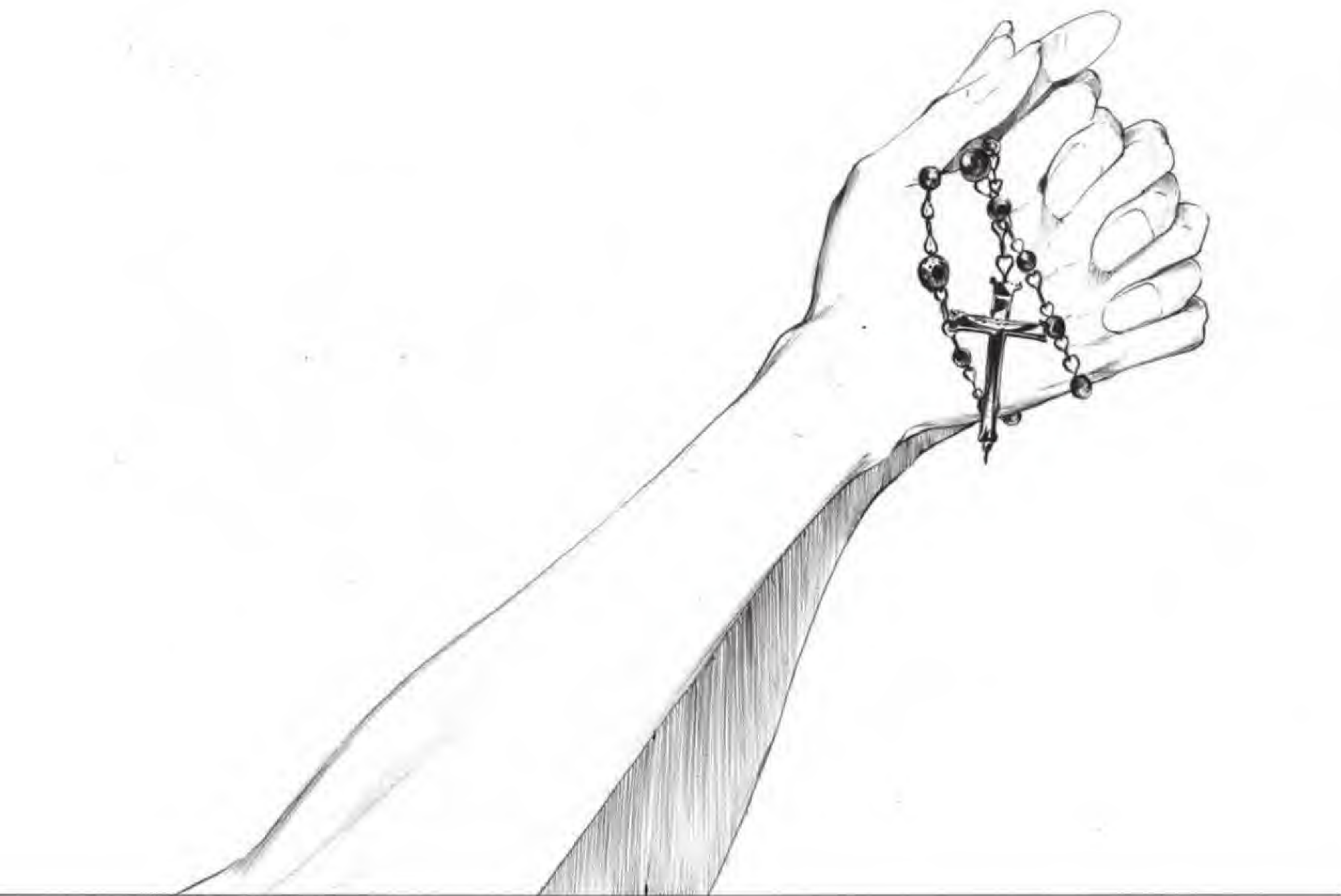










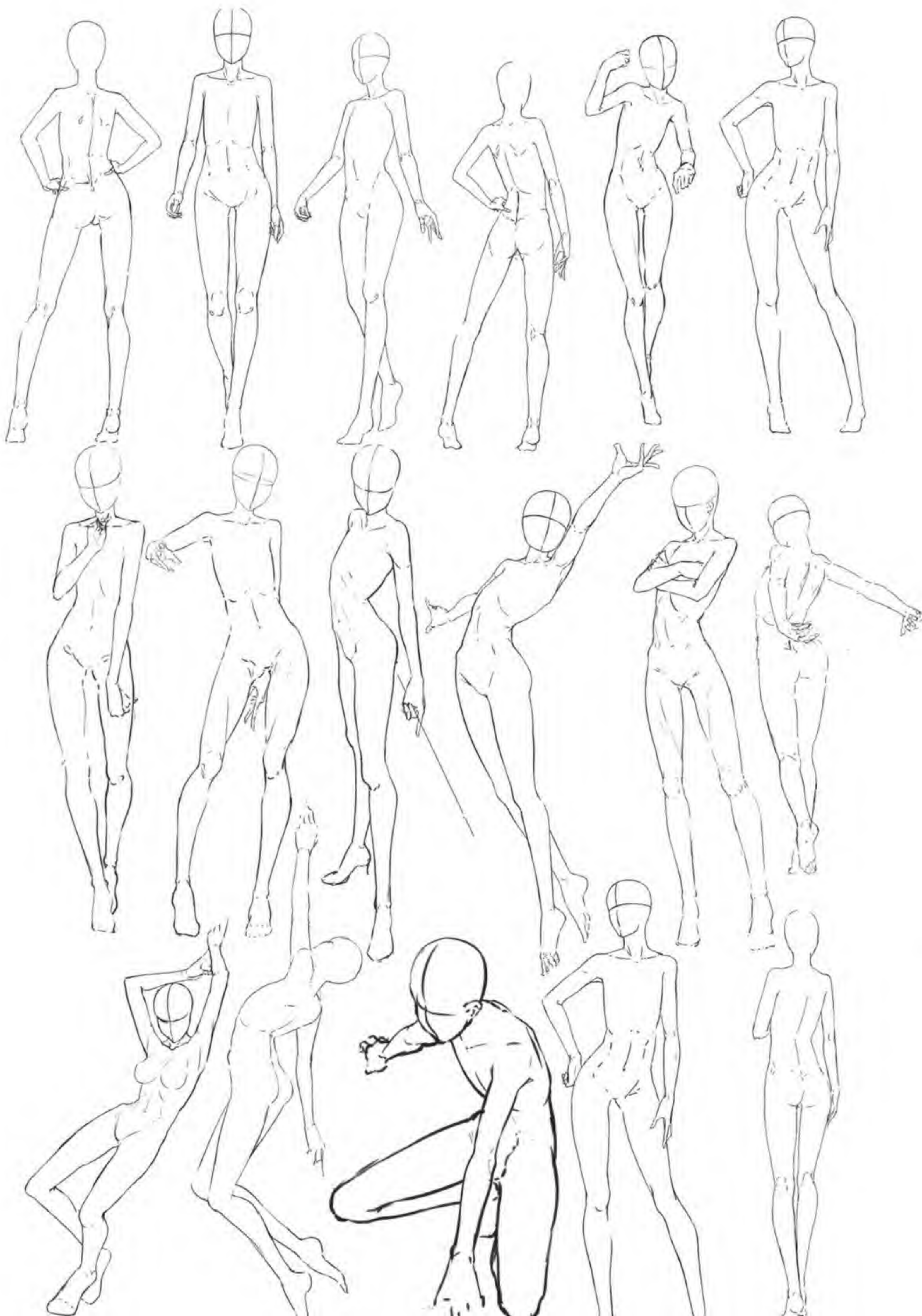




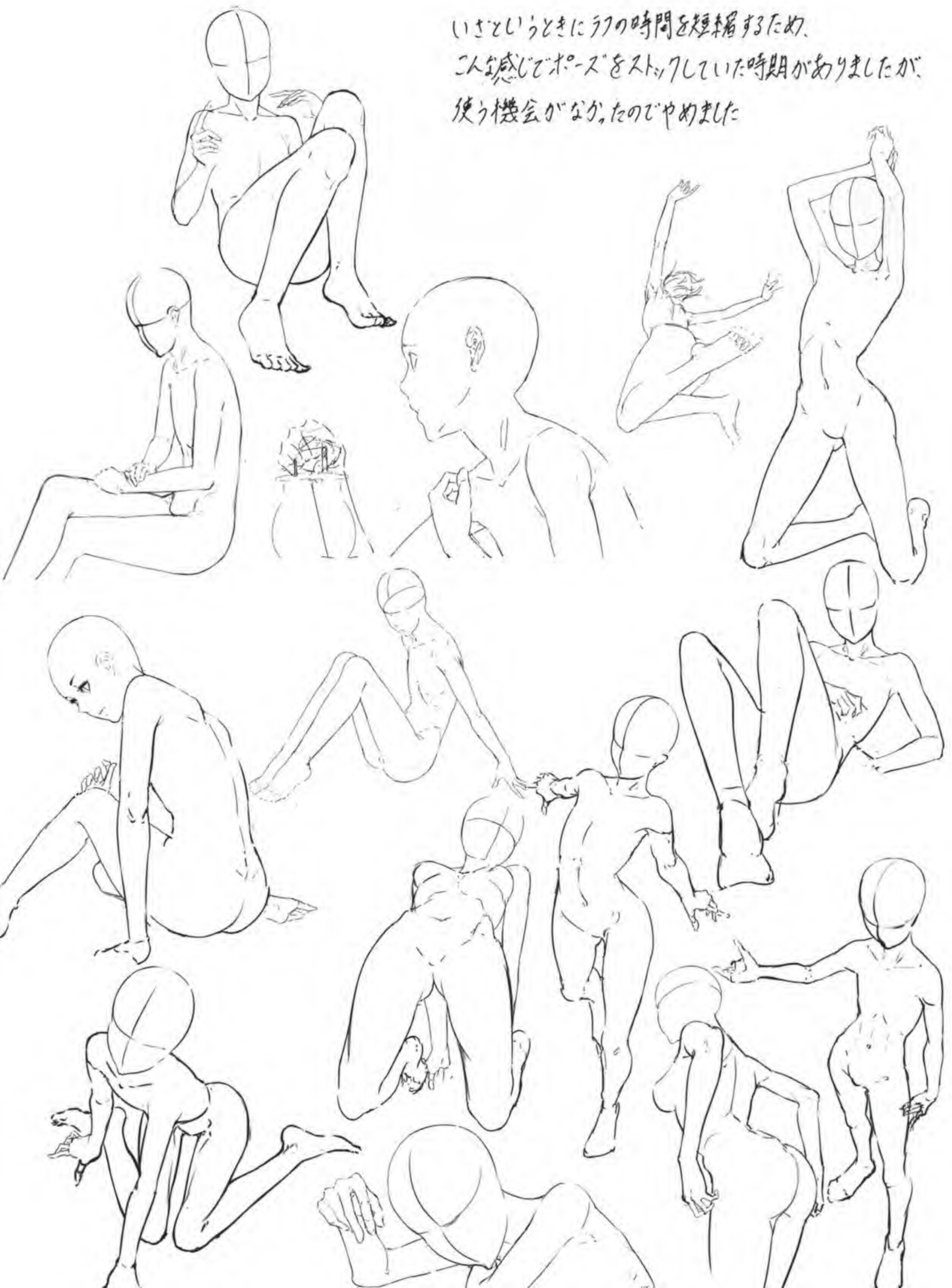








いさというときにラフの時間を短縮するため、
こんな感じでポーズをストップしていた時期がありましたが、
使う機会がなかったのでもやめました







「ソンプレロ銀河」Personal Work／2015



「JC擬態」Personal Work／2015





「Google ドライブ」Personal Work/2015

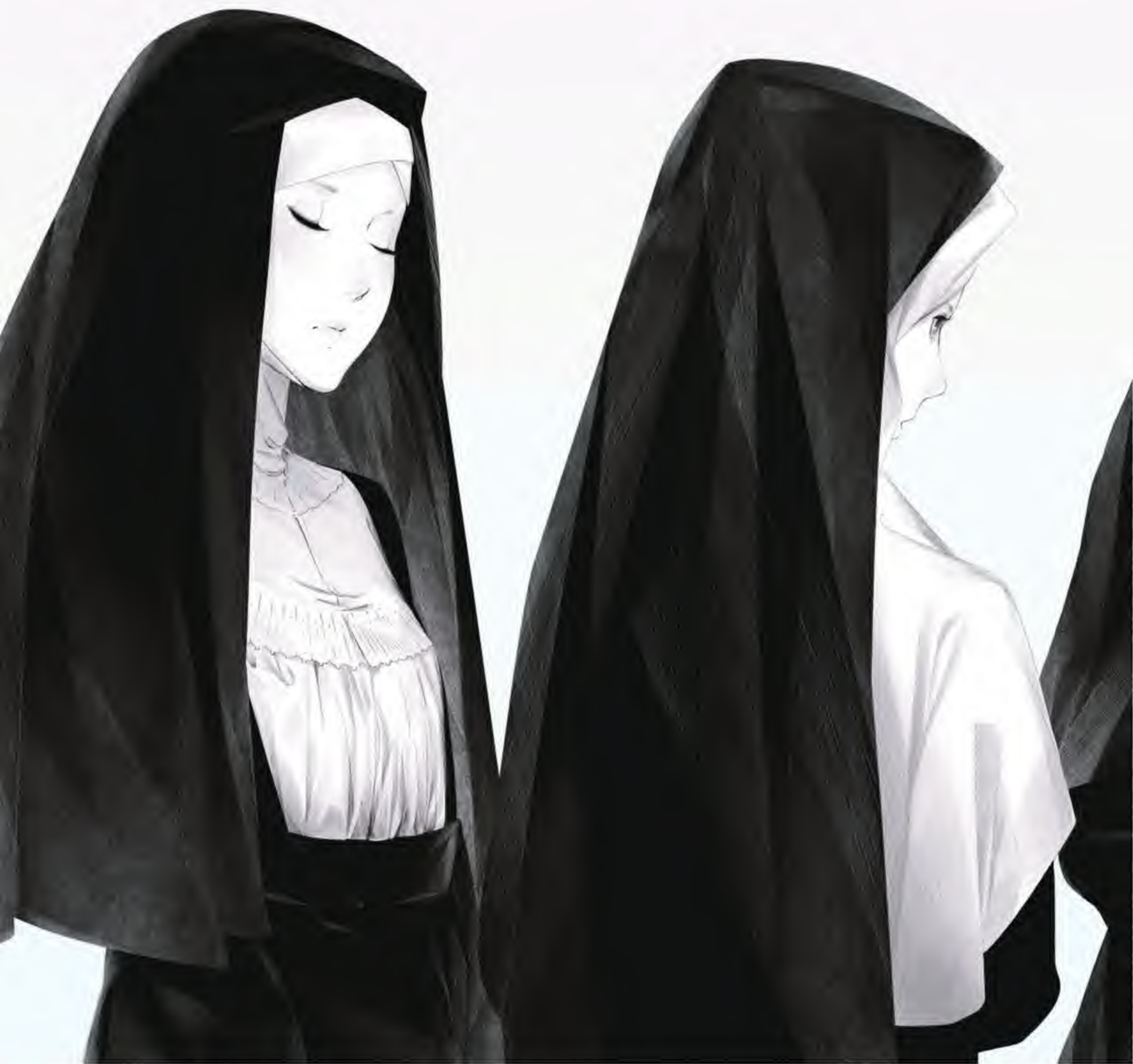


「休憩」Personal Work/2015

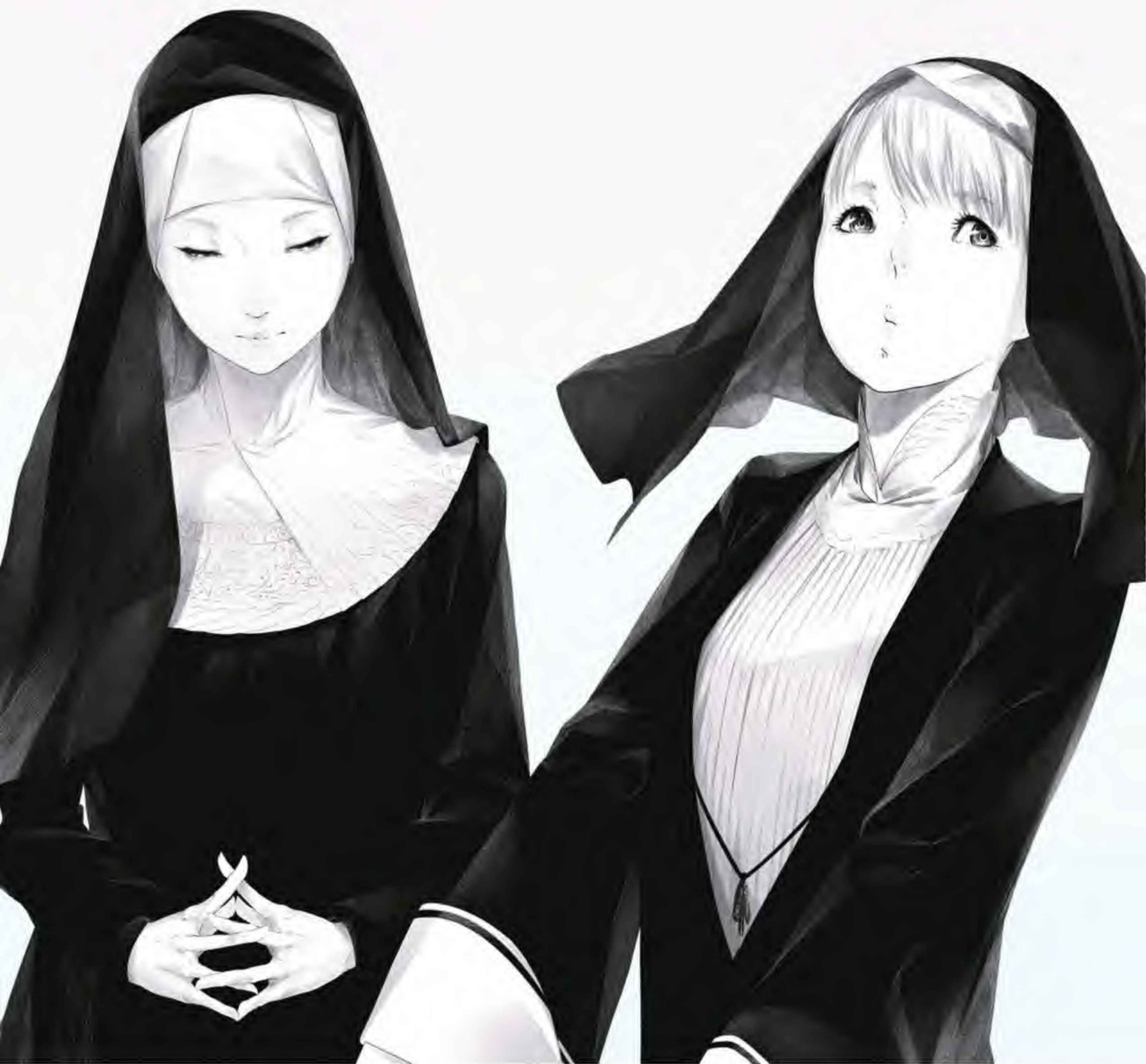


「コートメガネ」Personal Work/2015



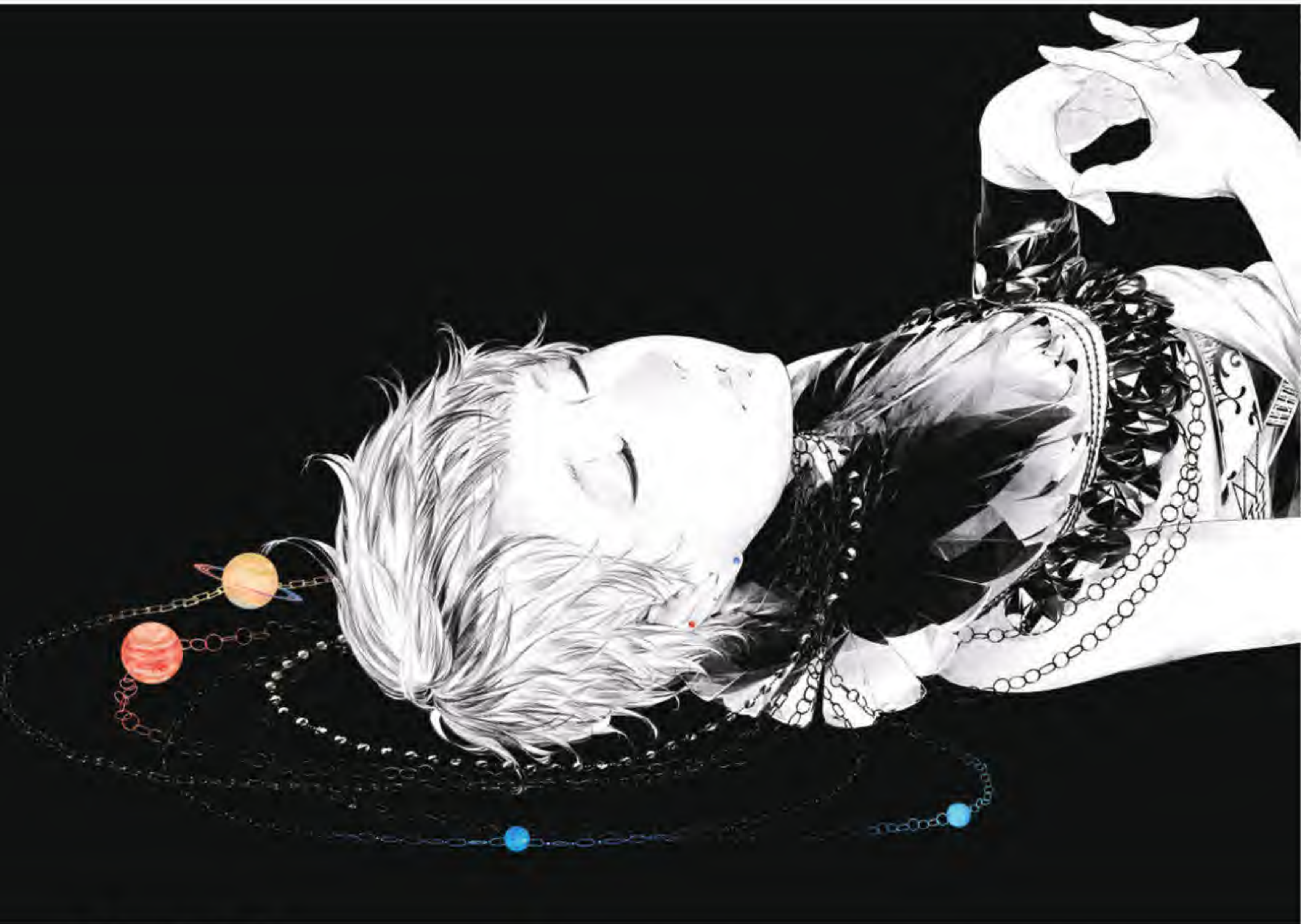


「シスター」Personal Work/2015









『太陽系』Personal Work／2015



「ポニーテール」Personal Work/2015



「黒レザー」ポスター用イラスト／2015／個人依頼



「水泳部」Personal Work／2015



「黒バレエ」パナー用イラスト／2015／腹筋崩壊ニュース





「白バレエ」バナー用イラスト／2015／腹筋崩壊ニュース



「黒デカリュック」Personal Work／2015 (2017加筆)



「ドットバッグ」Personal Work／2014



「厚底」Personal Work／2013



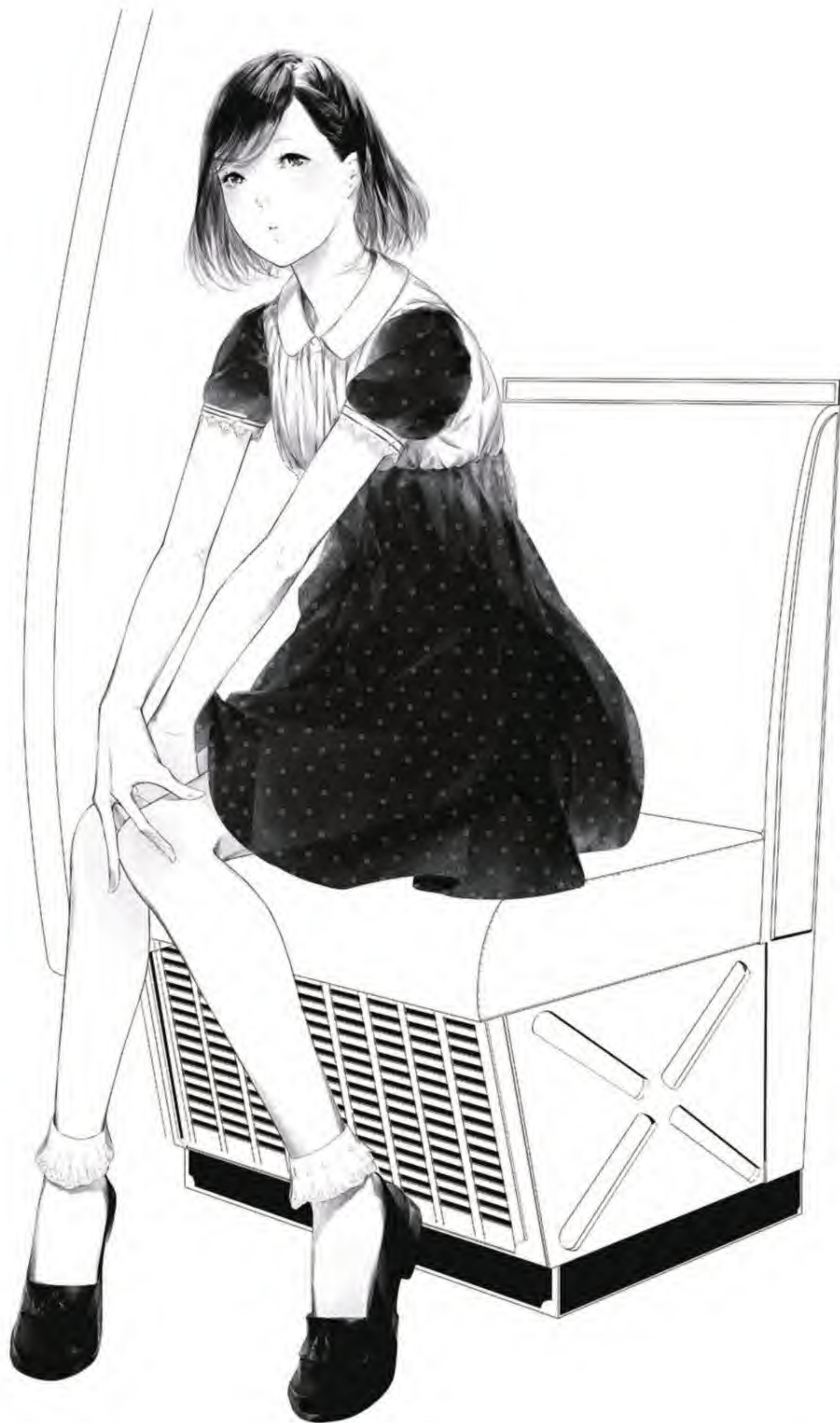
「白襟セーラー」Personal Work／2014 (2018加筆)



「ぱっつん」Personal Work/2014



「ストライプバッグ」Personal Work/2014





『眠り』Personal Work／2014







「白ワンピース」Personal Work/2014









「徒歩11年」バナー用イラスト／2015／腹筋崩壊ニュース



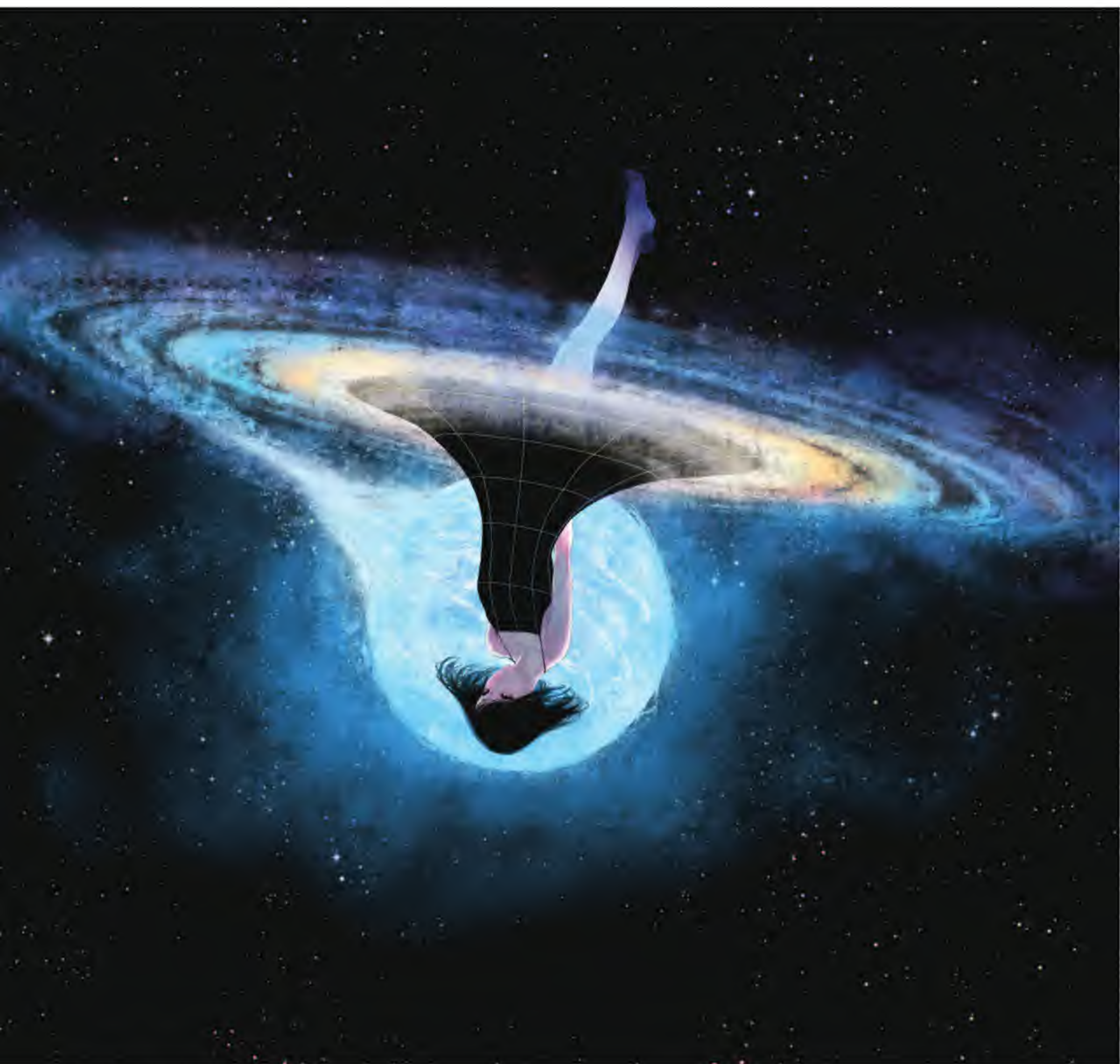
「SFマガジン 2014年1月号」表紙イラスト／2014／早川書房



「地球が寂しいその理由／六冬和生」装画／2014／早川書房







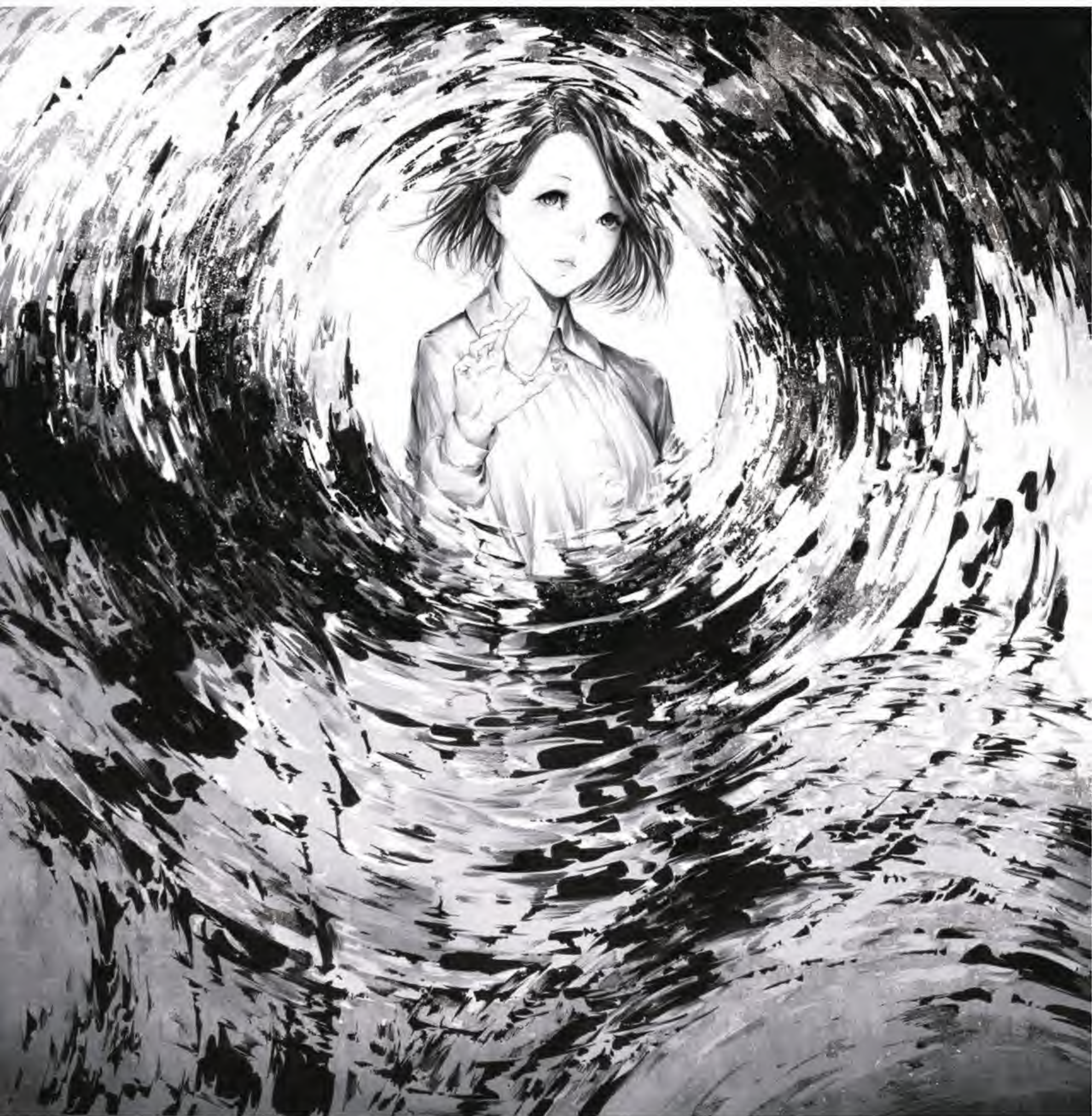
「ブラックホール」Personal Work／2013



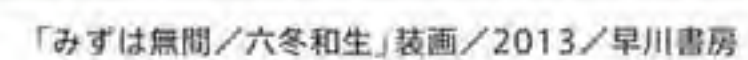
「渦巻きスカート」Personal Work／2013







「touch/GEOGRAPHIC」CDジャケット/2013/GEOGRAPHIC





「ボッキーの日」Personal Work／2012





「Conflict／GEOGRAPHIC」CDジャケット／2012／GEOGRAPHIC





「アリス」Personal Work/2012





「傘」Personal Work／2012









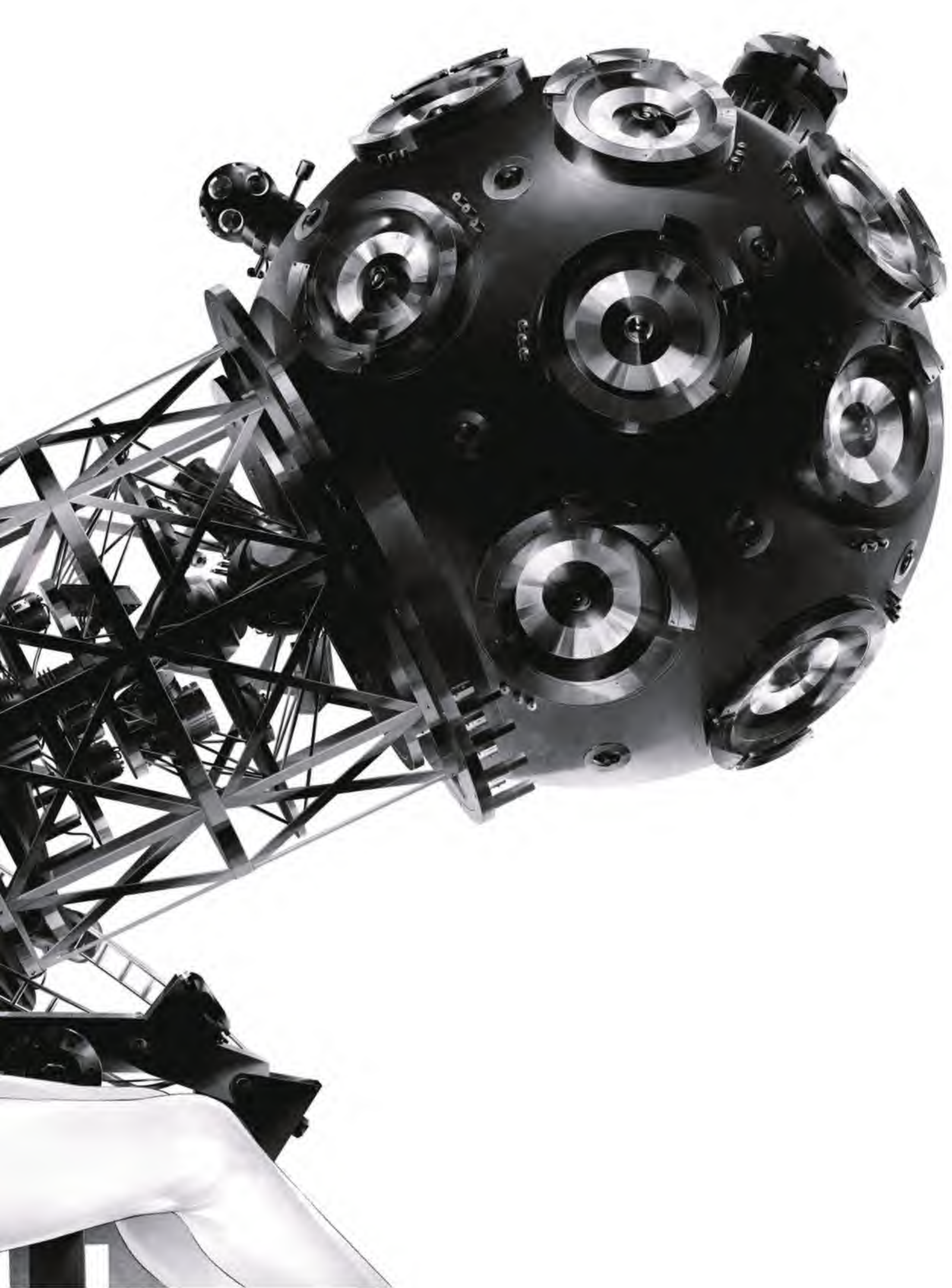


ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 2





モチーフを絞りラフを作成する

昨今描いていなかったモノクロイラストの制作にあたり、過去の作品からテーマを探ります。モチーフが決まったら、思い付く構図を何枚でも描き出してイメージに合う構図を模索します。

STEP

1 過去の作品から描きたいテーマを探る



本作はモノクロですが、モノクロ絵を描くのは1年ぶりだったので、まず過去に描いたものを振り返ることから始めました。個人的に気に入っているのは、業務用機材をテーマにしたものです。機能性を最優先に設計された結果、洗練されたカッコよさがにじみ出ているところに惹かれていくつか描いていました。

STEP

2 大まかなテーマからモチーフを絞り込む



以前描いたものが写真や映画用カメラなど映像に寄っていたので、今回も同様のテーマから進めてみます。イメージを膨らませながら「業務用機材」「カメラ」「撮影」「スタジオ」などの単語でWeb検索をかけると、バレットタイム撮影の風景が目にとまりました。映画『マトリックス』のぐるぐるまわるシーンなどに用いられるものです。見た目のインパクトが大きくて良さそうではありましたが、画面構成を考えると個々の機材は小さくなり、絵全体の密度が下がりそうだったため断念しました。その後、黒いメカニカルな機材の写真を見ていて、ふと昔描きかけて、いつか気が向いたら仕上げようと考えていた絵を思い出しました。頭のみプラネタリウムになっている異頭男が、暗闇で少女を抱きかかえている構図です。



プラネタリウムの投影機もカメラ同様、機能性を追求した結果インパクトのあるカッコイイ形になった機材だと思ったので、今回の絵に採用することにしました。ただし、異頭ではなく普通のプラネタリウムのほうが、今回の画集で使う横長の構図に合うと判断し、「プラネタリウムの投影機と少女」というテーマに決めました。その後、テーマから思い浮かんだ構図でラフを作成していきます。

3 アングルと配置を決める



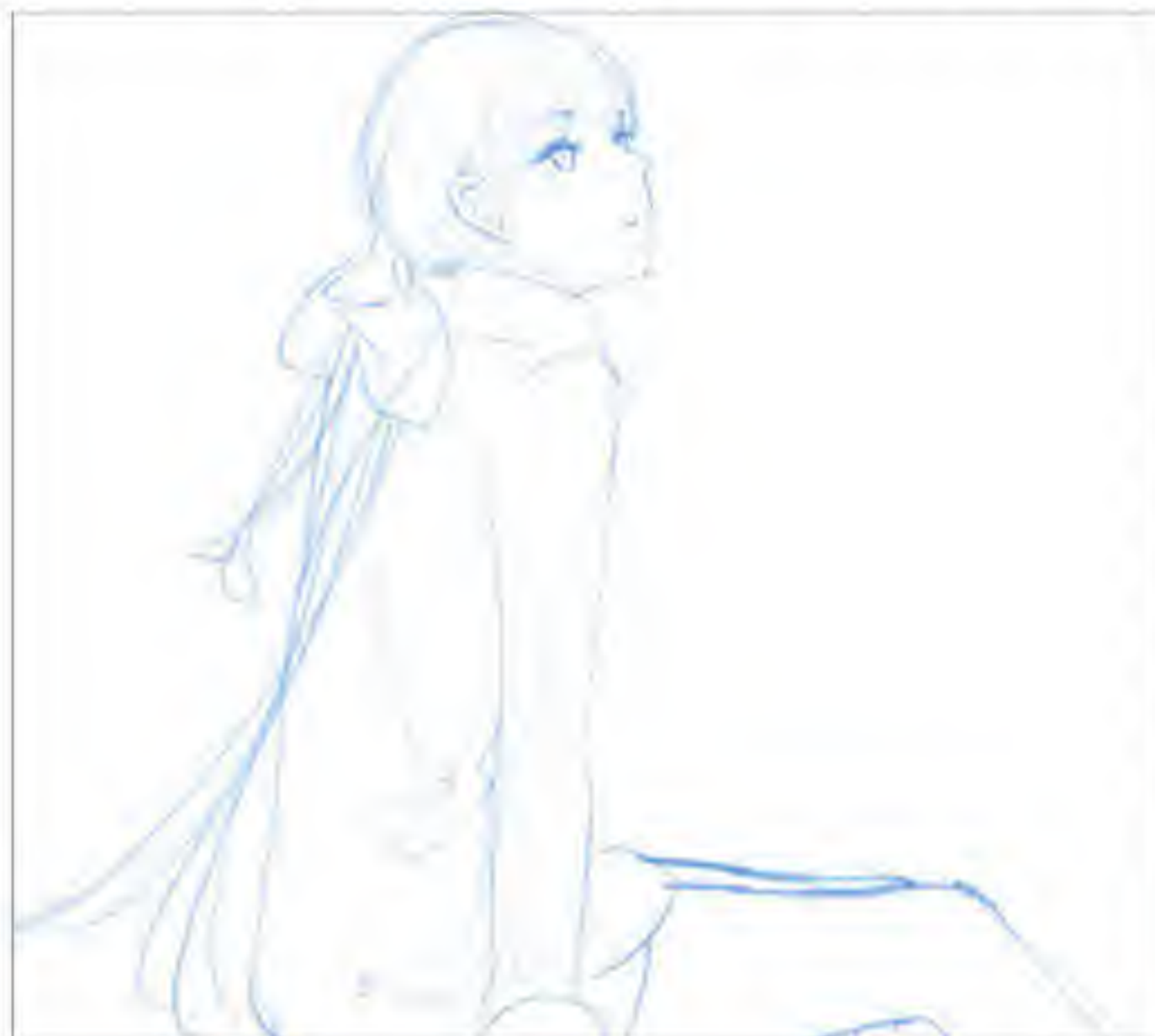
プラネタリウムについては形がわかりやすい構図が良いかなと思い、真横から見た普通のアングルにしました(上)。この構図が決まるまでには、人物の位置やポーズでかなり悩みました。プラネタリウムに座っているもの(前頁参照)、後ろ姿のもの(左下)、こちらを振り向いているもの(右下)……いろいろと描いた結果、状況として最も自然に見えるものを選びました。機材の上ではなく、椅子に座っているのが普通だろうという判断です。機材の質感や細密感をテーマにしたいため、それ以外の部分は極力主張を抑えることにしました。

モノクロの人物を描く

メインの人物を描きます。まずは、絵のイメージを左右する顔部分の線画に着手。
その後、白黒の濃淡でうまく質感を描き分けながら、他のパーツを仕上げていきます。

STEP

1 ラフから線画部分を描き起こす



描きやすい部分から、まずは手前にいる人物を完成させ、その後背景に取り掛かることにしました。モノクロイラストはカラーイラストに比べて要素が少なく、全体のバランス修正が容易です。仕上がりイメージもカラーより明確に思い浮かべられるため、部分ごとに仕上げていく手法でもあまり問題になりません。髪の毛などの黒い部分は厚塗り風、肌などの白い部分は線画主体で描いていきます。はじめにラフを起こし(左)、白い部分の線画を描きました(右)。絵のイメージが決まる顔部分を先に描きたいため、線画から手を付けることが多いです。なお、ツールはCLIP STUDIO PAINTを使っています。

STEP

2 髪部分の全体を平筆でざっくり塗る



黒い部分は、イメージが固まっている髪から描き始めます。まずは「筆」ツールの平筆でざっくり全体を塗り(左図の状態。右図は拡大図)、その後細部を整えていきます。先ほどの線画と同じく、全体の印象に影響を及ぼしやすい顔付近から描き込み始めました。

STEP

3 光沢と透け感を意識して髪を描く



髪の毛を描き込んでいきます。左上の図はSTEP 2で[筆]ツールの平筆を使ってざっくりと描いた段階です。そこから、まずは前髪を整えました(右上)。細部の調整は鉛筆ツールを使い、髪を一本一本描くくらいの気持ちで描き進めます。黒髪は重い印象になりがちなので、毛先の透け具合をしっかりと意識して軽さを表現します。



後頭部も同様に描き進めます(左下)。頭部は丸く、髪は光沢のある物質なので、照り返しを強めに入れました。続いて[エアブラシ]ツールを使い、コントラストが強すぎる部分をならしていきます(右下)。頭を中心部分に光が当たりすぎていると感じたため、光沢を抑える調整をしました。

STEP

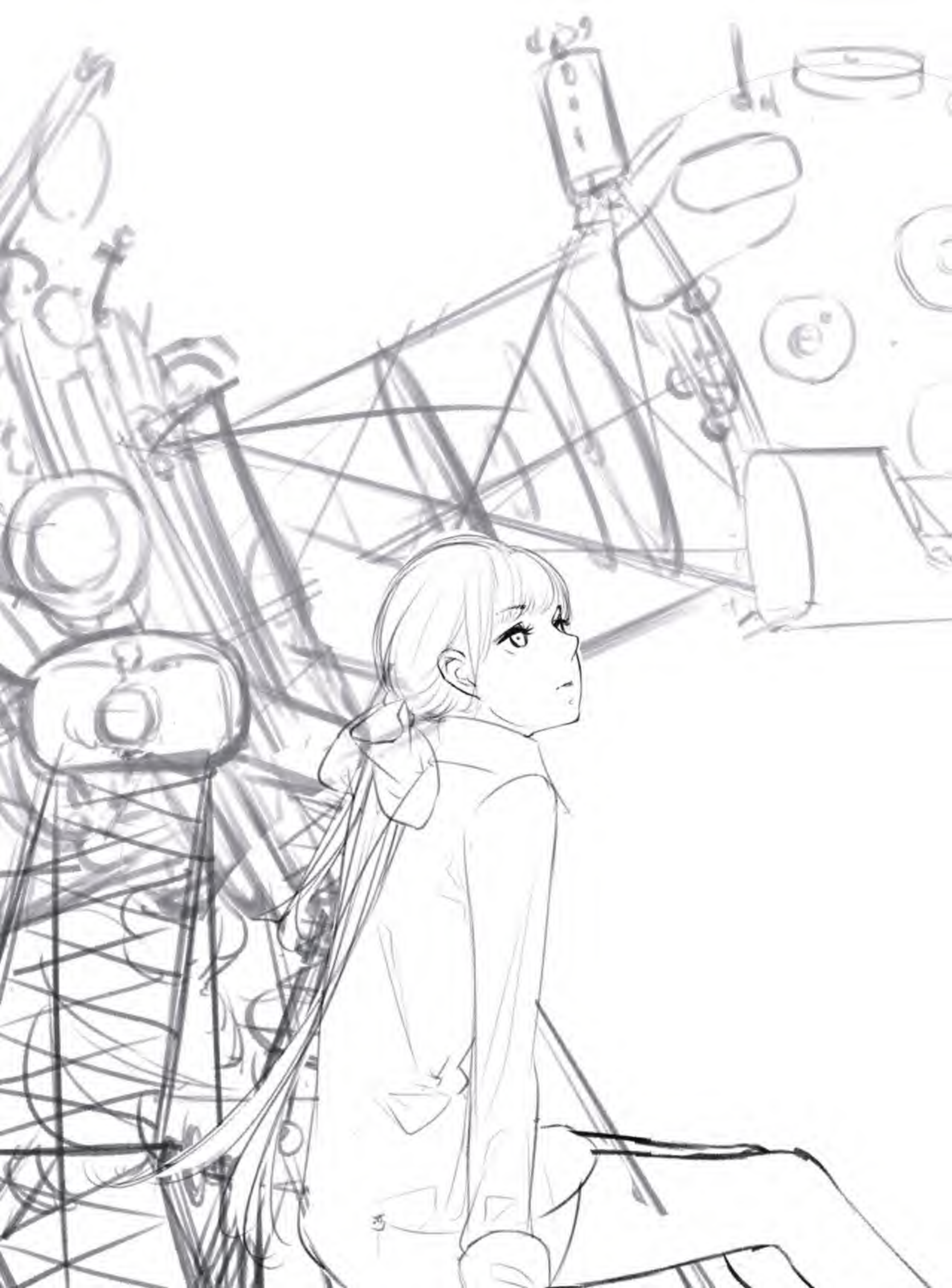
4 マットな質感を意識して服を塗る



腰の後ろに流れる髪を仕上げます。手順は他の髪部分と同様、[鉛筆]ツールと[筆]ツールの平筆で整えた後[エアブラシ]ツールで調整します。束ねている髪は頭に比べて密度が低いため、光沢よりも透け感を重視して描きました(左)。髪ができたら、服に着手します(右)。髪に比べて光沢も透け感もないマットな質感なので、コントラストを弱めに意識して塗り進めていきます。



べた塗りの状態から、[エアブラシ]ツールで光が当たる部分を大まかに明るく塗りました(左)。続いて、先ほどと同じ[筆]ツールの平筆と[鉛筆]ツールで細かい部分を描き進めます(中央)。
[鉛筆]ツールは細かい濃淡の微調整に向いていて、ハッチングによる階調表現に多用しています(右)。



STEP

5 柔らかさを意識して肌に影を入れる



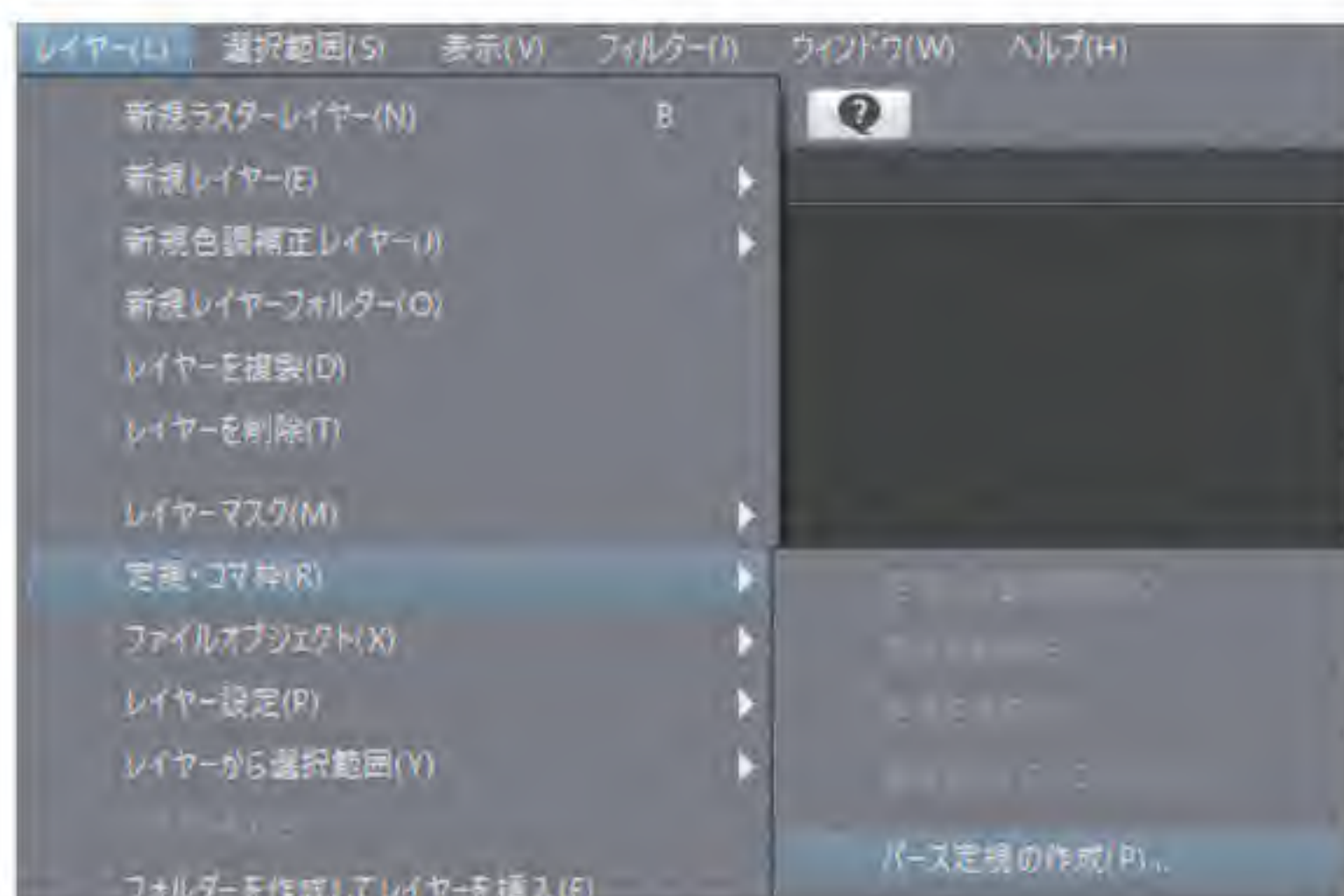
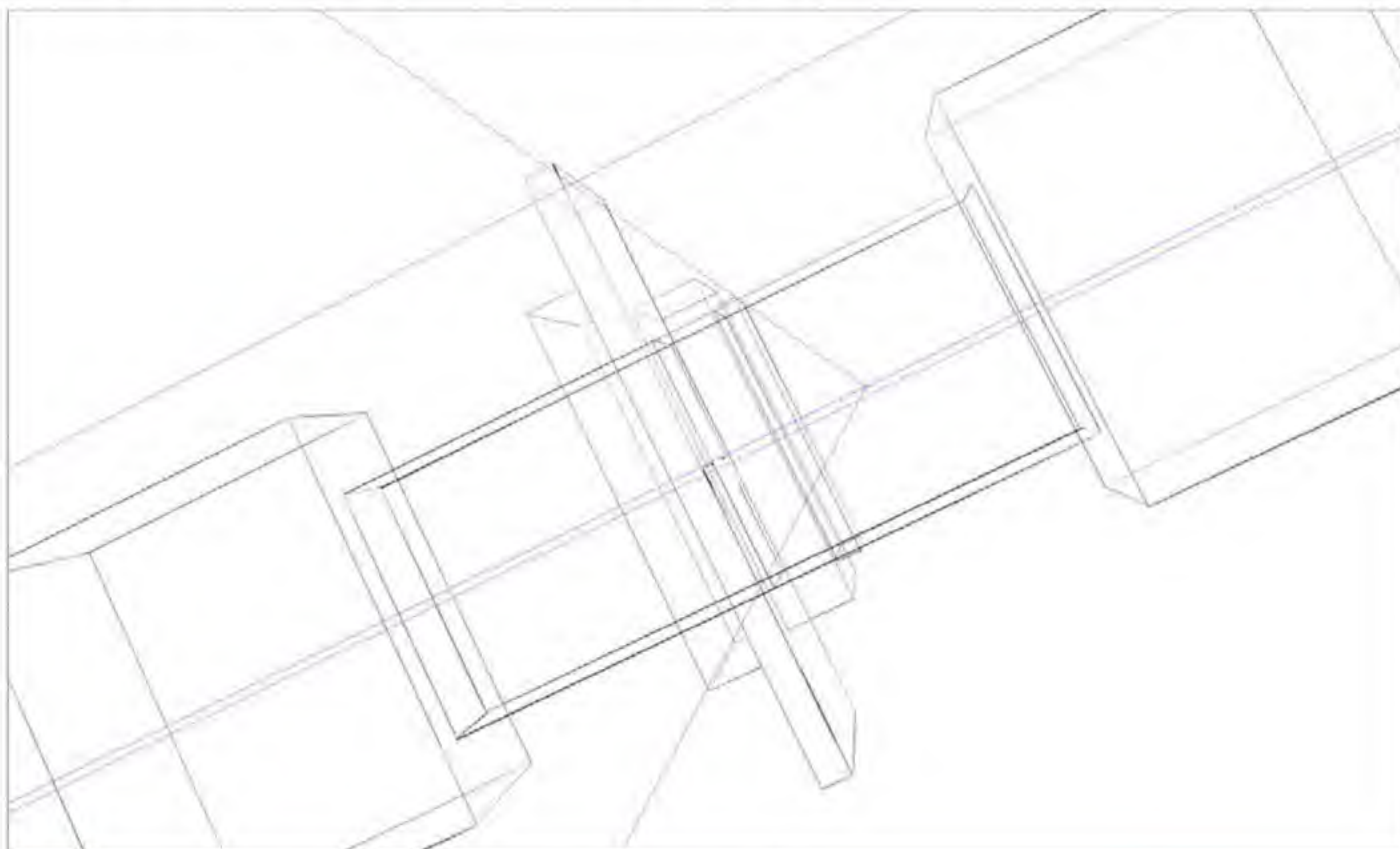
肌を塗ります。髪や服の黒と肌の白でコントラストが生まれるよう、なるべく薄い色で影を付けました(左上)。また、膝など骨のシルエットがはっきり出る部分には細かい濃淡をしっかり付け(右上)、柔らかい部分と硬い部分の差を表現しました。描きながら、瞳の配置など気になる部分を微調整し、人物がほぼ完成です(下)。

プラネタリウムの投影機を描く

人物の背後にプラネタリウムを描き起こします。細かく複雑な部品は、描きやすいようにレイヤーを分けて整理し、シルエットから徐々に明暗を塗り分けていくのがポイントです。

STEP

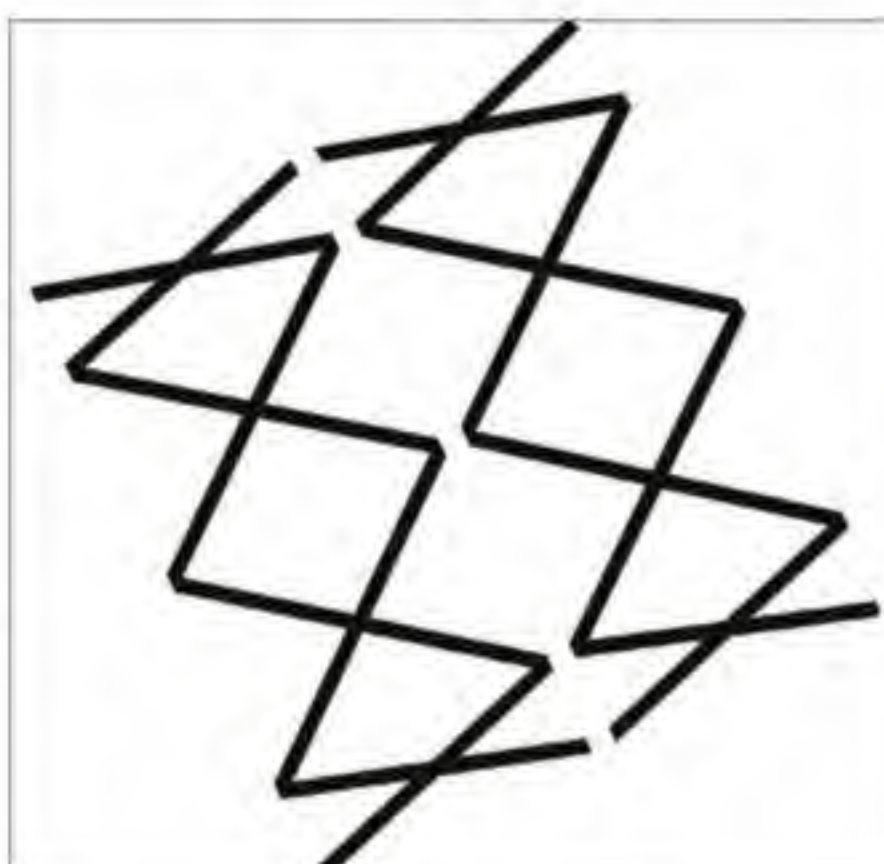
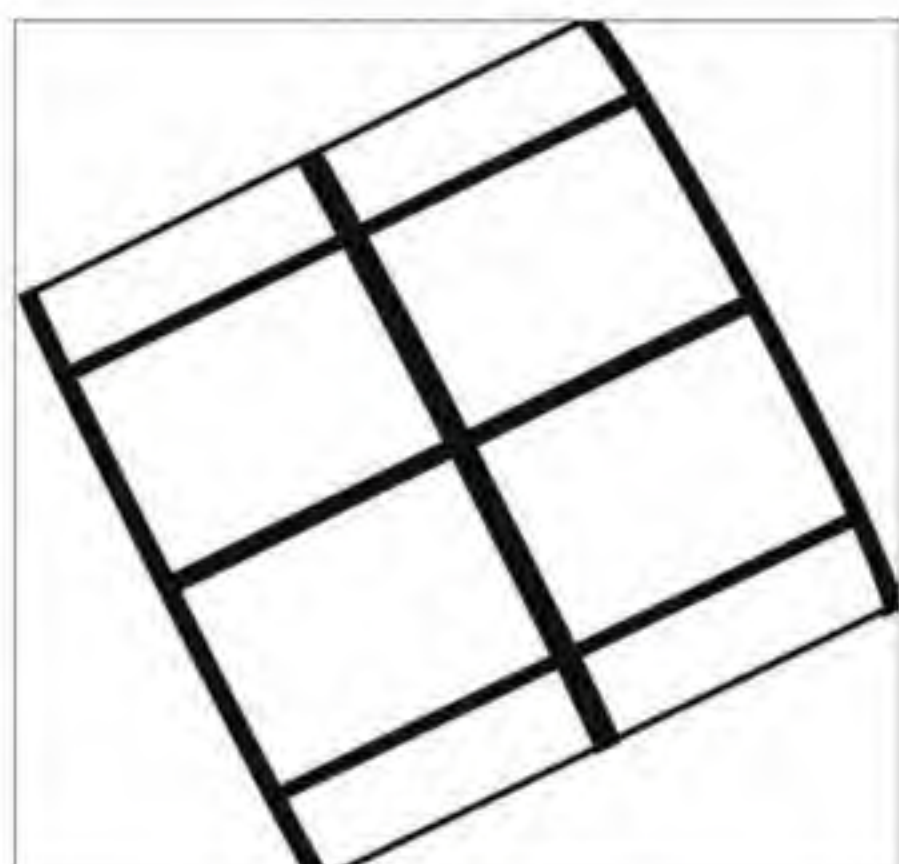
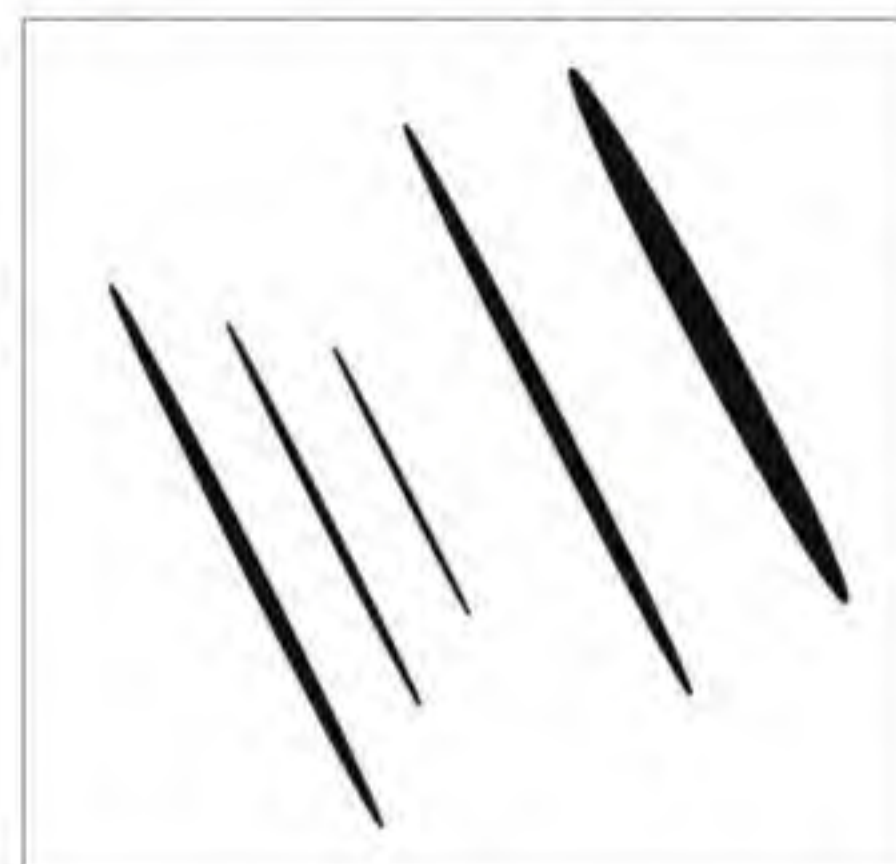
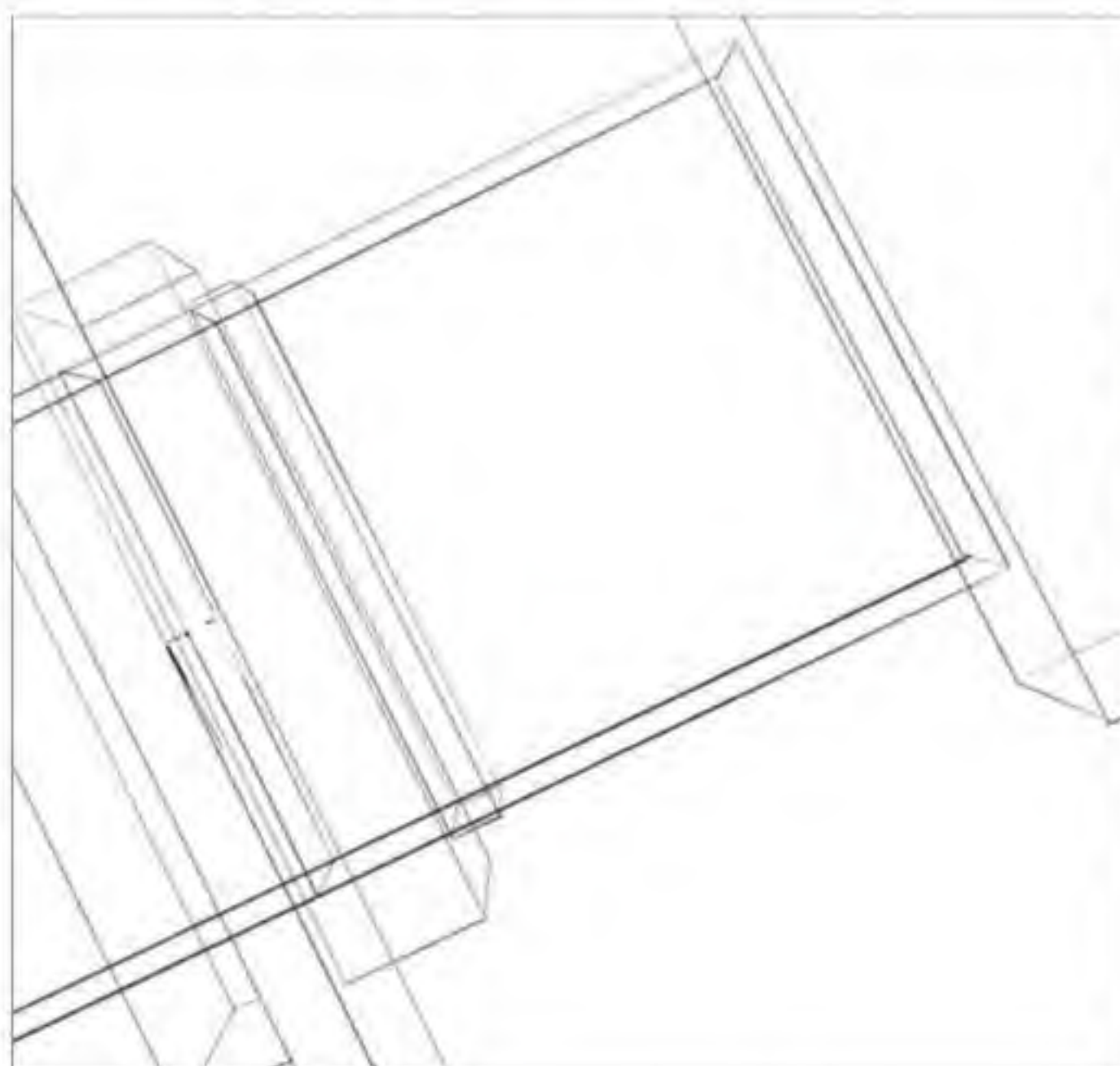
1 四角形の集合でパースに沿ったラフを作成



プラネタリウムの投影機を描いていきます。投影機はおよそ球や円筒の集合でできていますが、まずはパース定規を使って四角形の集合を描き、正確なパースに従ったラフを作ります(上)。ほぼ真横から見た構図ですが、1点透視では微妙にリアリティの欠ける絵になるので、[レイヤー]メニュー→[定規・コマ棒]→[パース定規の作成]で3点透視のパース定規を作成して描きました(左下)。そのため、画面外の非常に遠いところに消失点がある状態です(右下)。

STEP

2 各パーツを個別に描いて組み立てる

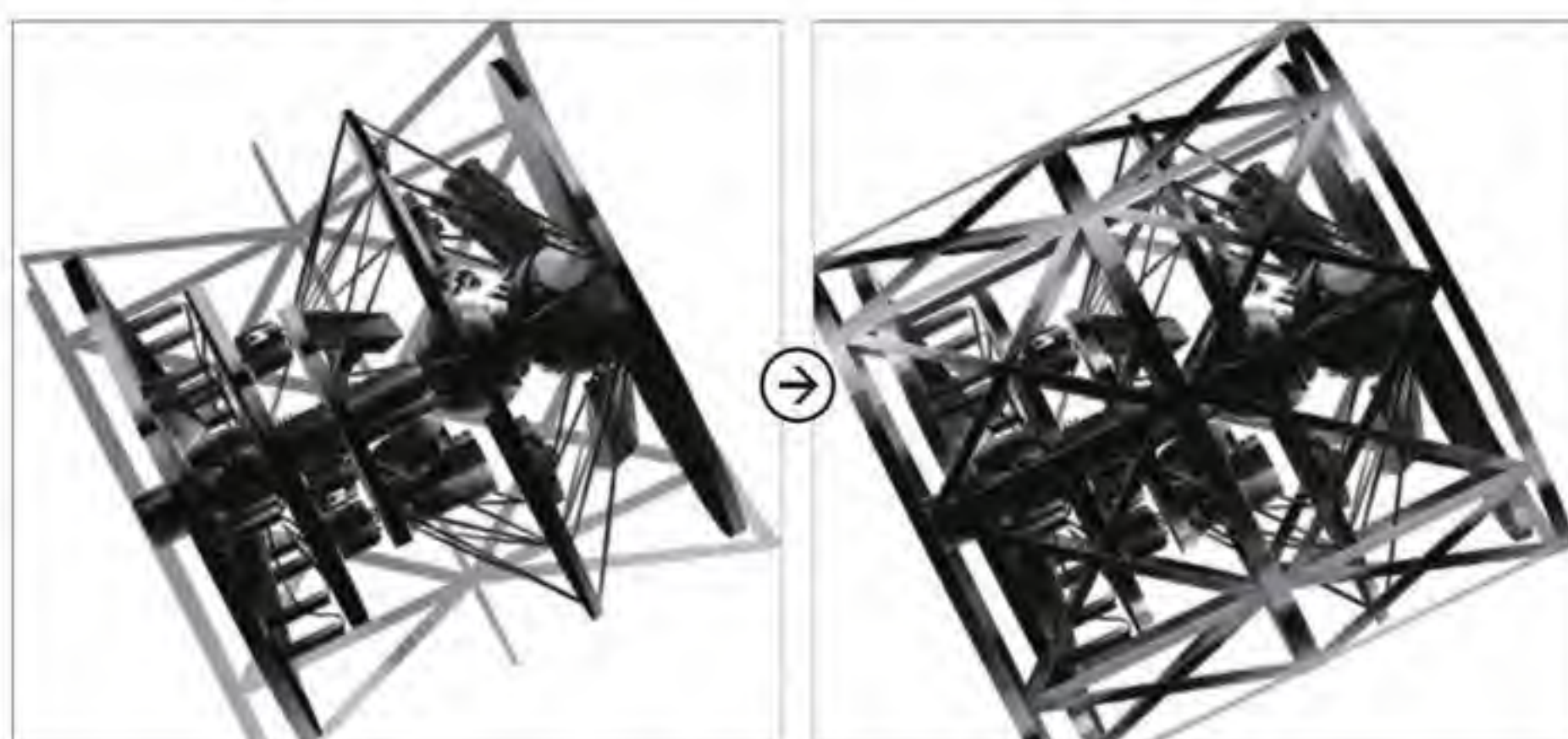
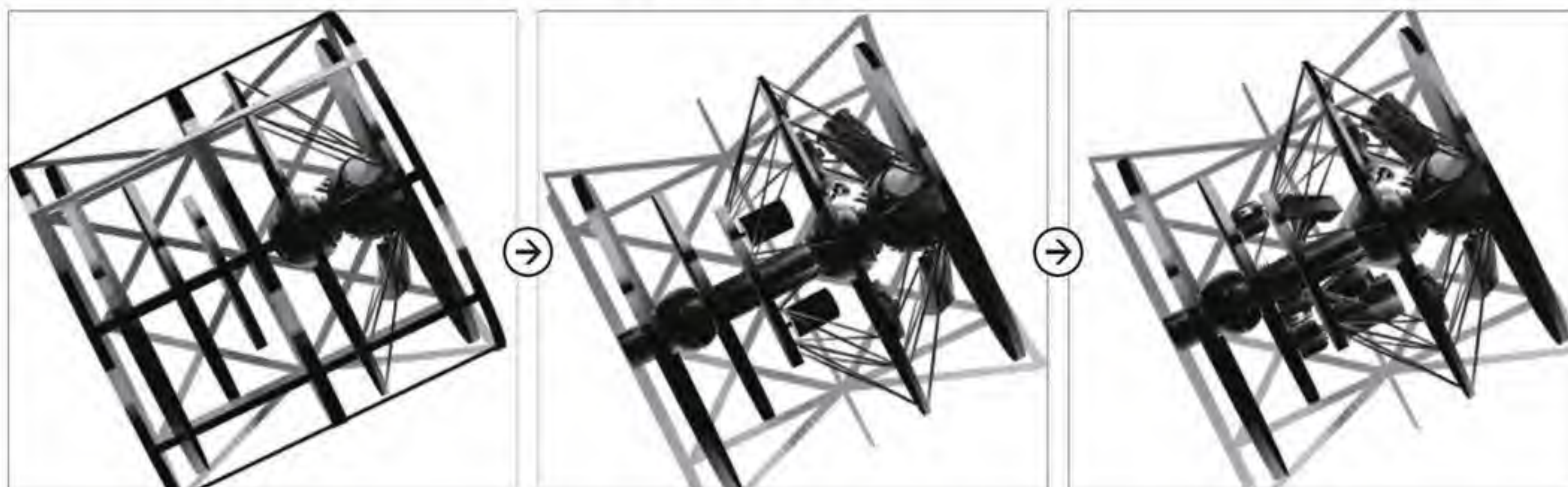


イメージが固まっている投影機を中心部分から描き進めます。ラフを参考に(左上)、「図形」ツールの「直接描画」→「楕円」などを使って正確な曲線を引き、濃淡を塗り分けて骨組み部分を作ります(右上)。この部分は、各パーツを5つの新規レイヤーに分けて描きました(下図5点)。重なり合っているか、違う面を向いているかなどを基準に、塗りやすいレイヤー構造に整理して制作を進めます。



STEP

3 明暗を塗り分けて内側のパーツを作成



必要に応じて新規レイヤーを作成しながら、中のパーツを作ります。黒のべた塗りでシルエットを作ってから光や細部を描き込む手順で、少しずつパーツを追加。感覚としてはプラモデルを組み立てるのに近く、理想の密度になるまで根気よく描き進めます。前の工程で描いた骨組みがパースの基準になり、ずれることなく描けます(上図5点)。レイヤーは描きやすい面ごとに分け、描けたら適宜結合する作業を頻繁に繰り返しながら徐々に作り込んでいきます(下)。



STEP

4 大きな球体の投影機を描く



複数のレンズがはめ込まれた「恒星球」の部分を描きます。はじめの工程で四角形の集合体を描いたラフに沿い、まずは[図形]ツールの[直接描画]→[楕円]で円形を描きます(左)。続いて、レンズを埋め込む部分の目安として同心円を描き、レンズの素体となるパーツを黒ベタで描きます(右)。



レンズの素体のパーツを配置し、盛り上がって見えるように側面部分を追加します(左上下)。その後、[エアブラシ]ツールを選んで[紙質]に布のテクスチャを適用し、恒星球全体に濃淡を付けました(右)。下部のムラがある部分は、テクスチャを煙に替えて描いています。球体の影は通常の塗りだとのっぺりとした印象になりがちなので、質感がしっかり出るブラシで描き込むようにしています。

STEP

5 1点透視のパース定規を使ってレンズを描く



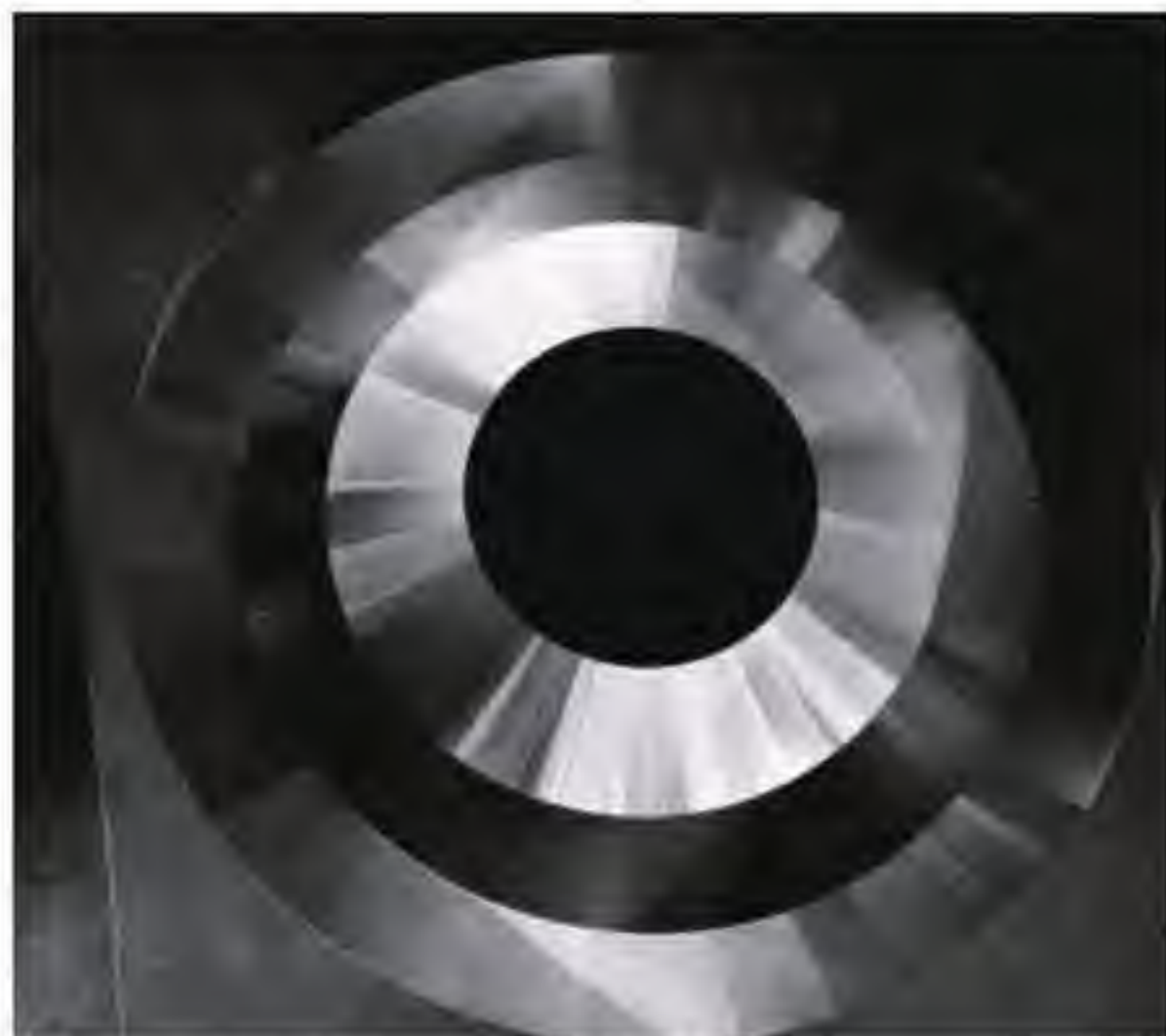
レンズのディテールを描いていきます。まずは、パーツの各面ごとに新規レイヤーに分けて描き、明暗を塗り分けます(左)。ここでは、パーツを5つのレイヤーに分けました(右)。



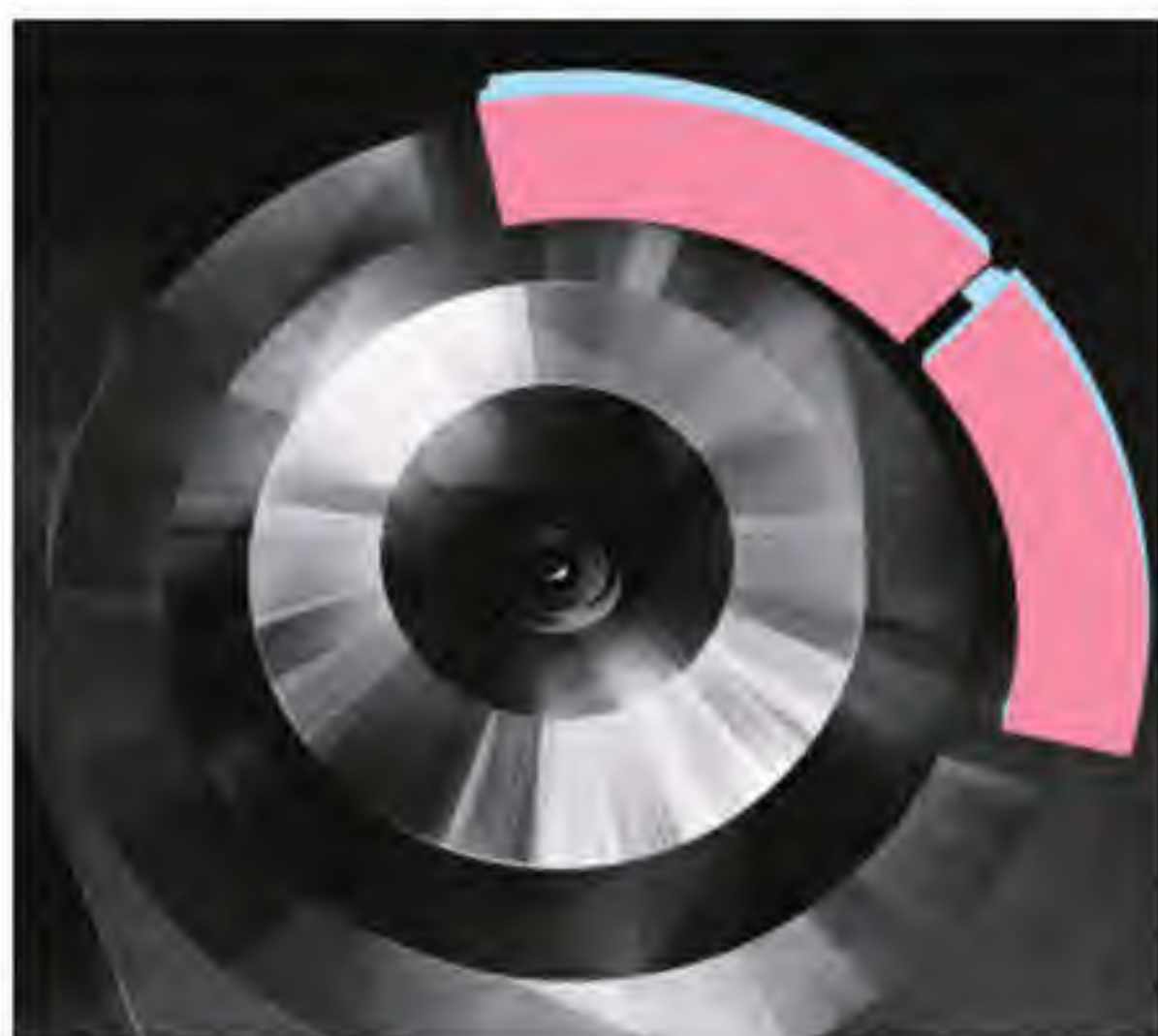
各パーツごとにレンズを描き込んでいきます。まずは[レイヤー]メニュー→[定規・コマ枠]→[パース定規の作成]で1点透視のパース定規を作成し、[筆]ツールの平筆で外側のパーツに放射状の光を描写(左上)。光は全体に均等ではなく、当たる部分とほとんど当たらない部分を分けてムラを作ると画面に動きが出ます。続いて[鉛筆]ツールで細部を描き(中央上)、ツールバーで[特殊定規にスナップ]のチェックを外して斜めに光を入れます(右上)。金属は光が乱反射するため、法則にとらわれない光の入れ方をするとリアリティーが増します。描けたら、同様の手順で内側のパーツに光を描き込みます(左下)。

STEP

6 面ごとに明暗を描き込んでレンズを仕上げる



1点透視のパース定規に沿って、レンズの内側のパーツに放射状の光を描き進めます。描画中のレンズ部分はおおよそ円筒形の部品の集合体を俯瞰で見たイメージですが、面によって角度が異なる想定で円の中心をそれぞれずらして描いています。それに従い、パース定規も中心点をずらしながら描いていきます。



レンズの右上にパーツを追加します(左上)。この部分も面ごとにレイヤーを分けて光を描いていきます(左下)。大きな部品が描けたら、溝やネジ頭などの細かい部品を描きます(右)。機械を描く際には、このような細部の描写でリアリティーが格段に上がるため、細かい部分だからと手を抜かずに描き込むようにしています。

パーツごとに細部まで描き込む

投影機のメイン部分を塗り終えたら、使える部分は流用しながら残りのパーツを塗り進めます。作品の主役になるモチーフですので、時間の許す限り細かく丁寧に描き上げていきます。

STEP

1 各レンズのディテールを丁寧に描き上げる



PHASE 03で描いたレンズ部分と同じ要領で、すべての投影レンズと周囲の部品を描き込み、恒星球の部分を完成させます(左)。この部分は、絵を見た人の視線が真っ先に向かう部分になるため、気合いを入れて描き込みました。

STEP

2 作品を引きで見てトリミング位置を調整



投影機のメイン部分が描けたところで、先に描いた人物も含めて作品全体を表示させ、バランスを確認します。この段階で、図のように投影機の左端をトリミングすることにしました。投影機全体を入れると黒部分の面積が減って画面が白っぽくなってしまったこと、投影機を拡大した方が細部をよく見せられることがその理由です。また、現在のペースで描き続けると非常に時間がかかるため、描画面積を減らす狙いもあります。



STEP

3 部品を流用して残りのパーツを描き起こす



修正済みの構図に従い、投影機の左側の部分を描いていきます。手順はPHASE 03で描いた右側の部分と同様です。骨組みの内側の部品は右側のものを流用し、形がなじむように細部を調整しました(左)。その後、描き残していた投影機の中央部分に着手します。まずは新規レイヤーを作成してシルエットのラフを作成しました(右)。



シルエットのラフを、より詳細に整えていきます(左)。その後、これまでと同じ要領で描きやすいように適宜レイヤー分けしながら、パーツごとに細かく描き込んでいきます(右)。その際、中央部分のシルエットが大きすぎると判断し、描きながら徐々に小さめに修正しました。

4 細部まで描き込み必要部分を調整して仕上げる



中央部分のパーツを細部まで描き込み、完成させます(左上)。その後、恒星球の部分に少し寂しさを感じたため、上部に突起するパーツを追加(右上)。骨組みとの接合部分にも細かい部品を描き足しました(右中段)。最後に、作品全体を見て気になる部分を整えます。メインの人物はほぼ完成状態でしたが(左下)、最終的に頭の大きさや顔のパーツを微調整して仕上げました(右下)。



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

INTERVIEW

INTERVIEW

爽々

透き通るような色彩と精緻な描写で、多くの人々を惹きつけているイラストレーター、爽々。
自身の絵のルーツやイラストレーターを目指した経緯、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。

Interview & Text : Koji Hiraizumi Photo : SOUSOU

絵を描くようになったのは
ニコニコ動画の『描いてみた』がきっかけ

—まず、爽々さんが絵を描きはじめた経緯について聞かせてください。

絵を描きはじめたのは大学の頃からで、他のイラストレーターの方々と比べると、スタートとしては遅めなほうだと思います。子どもの頃は絵とは縁遠い環境で育ち、小学生時代はずっと体操を習っていて、中高生時代は吹奏楽部に在籍していました。画材に触れる機会などもほとんどなく、イラストレーターの方々に多い『子どもの頃から絵を描くのが好きだった』というタイプではありませんでしたね。

—大学時代、それまで接点のなかった絵の世界に興味を持ったのはなぜでしょうか。

絵に興味を持ったのは、僕が大学一年のときにニコニコ動画で猫將軍さんが公開していた『描いてみた』シ

リーズのメイキング動画を見たことがきっかけなんです。猫將軍さんの『描いてみた』シリーズでは、ユーモアを交えながらさまざまなゲームのキャラクターを描かれていたのですが、独創的なセンスやアプローチの面白さ、これまで見たことのない絵のタッチに衝撃を受けました。その猫將軍さんの動画に触発されて、次第に自分も絵を描いてみたいと思うようになったんです。

—現在はアーティスト/イラストレーターとして活躍されている猫將軍さんのメイキング動画がきっかけだったんですね。

そうですね。猫將軍さんのほかには、漫画家の大暮維人さんの作品からも大きな影響を受けました。絵を描きはじめた頃は、猫將軍さんや大暮さんのタッチを真似して静物画などを描いていましたね。画材は鉛筆やボールペンといったアナログの道具を使って描いていたのですが、これも前述のお二人が基本アナログ作画



イラストを制作しているデスクトップ環境。「2年ほど使っているPCは自作のものです。仕事道具であるパソコンの知識がなさすぎるのはマズいと思い、勉強のために自作しました」

ラフとペン入れに使用しているiPad Pro。「現在はiPadでラフとペン入れを行っているのですが、作業時間の短縮に繋がりましたね。液晶ペンタブレットのCintiqと迷ったのですが、値段も手頃なiPadを選びました」



活動初期の頃に使用していたアナログ画材。「アナログの画材は2014年頃まで使っていました。最初はつけペンを愛用していたのですが、最終的には扱いやすいボールペンに落ち着きました」

だったことに由来しています。アナログの画材であれば、趣味として手軽にはじめられるというのも大きいですね。

絵を描きはじめて早い段階から
ネット上でも作品を公開するようになった

— 2012～13年の活動初期にあたる頃の爽々さんの作品はモノクロがメインになっていますが、そういった背景があったのですね。

そうですね、初期の頃の絵はボールペンで描いていました。鉛筆やつけペン、墨汁など、いろいろなアナロ

グ画材を試してみたのですが、ボールペンが一番しっくりきましたね。その頃はpixivでもモノクロのイラストが注目されていて、オニグンソウさんという方などが人気を集めていたことを覚えています。

— pixivの話が出ましたが、爽々さんがネット上で絵を公開するようになったきっかけについて聞かせてください。

絵をネット上で公開したのはニコニコ動画が初めてですね。絵を描きはじめるようになってから『東方Project』にハマリ、東方の二次創作動画をつくるために漫画風の絵柄を練習しました。その後お絵かき掲



モノクロ作品のアナログ原画。「スキャンしてデータ化した後は必要ないものだと思うのですが、記念として原画は保管しております」



写真素材の撮影に使用しているスマートフォン。「ミラーレス一眼などの購入も検討しましたが、性能を持て余しそうなので写真素材はスマホで撮影しています。長時間露光でノイズのない夜間撮影なども行えるので便利です」

示板やブログ、pixivでも絵を公開するようになったのですが、誰かに見てもらえる場があるというのは、絵を描くモチベーションに繋がります。

——現在はデジタルで描かれていますが、アナログからデジタルに移行したのはいつ頃ですか？

2013年まではアナログで大半を描いてデジタル上で着彩するというスタイルでしたが、2014年からフルデジタルに移行しました。アナログでしか出せないタッチに捨て難さもありましたが、制作効率を考えてフルデジタルに移行することにしました。デジタル環境での制作ツールは、廉価で導入しやすく動作が軽いSAIを使って、ペンタブレットで描いていました。

——イラストレーターとしてお仕事で絵を描くようになったのはいつ頃のことでしょうか。

大学4年の頃辺りから、pixiv経由で少しずつ絵の依頼をいただくようになりました。ただ、それで生計を立てられるほどの仕事量ではなかったため、専門イラストレーターとしての道は考えず、大学卒業後は絵と関係のない一般企業に就職したんです。その後も副業という形で絵の仕事を続けていたのですが、2015年の末頃から本業の仕事が多忙になり、2016年の秋にはまともに絵を描くことができない業務量になっていました。その『絵を描くことができない』という状況が自分にとって思いのほか苦しく、その後会社を辞めて半年ほど悩んだ末に、意を決して専門イラストレーターの道を選ぶことにしました。

——絵を描くことができないという状況に置かれたことで、自身の絵に対する思いのようなものが見えた、

ということですね。

絵は趣味のような形で描きはじめました。いつの間にか自分の中で大きなものになっていたことに気が付きましたね。仕事や趣味の創作で絵を描くことは、やはり楽しいです。

仕事の幅を広げていくために
カラーも描けるようになる必要があった

——近作ではそのほとんどがカラーの作品ですが、カラーで描きはじめることになった理由について教えてください。

専門イラストレーターとして独立することを決めたときに、モノクロの一枚絵だけで生計を立てていくのは至難の道だと判断したんです。モノクロのキャラクターイラスト専門でやっていくとした場合、主な仕事が小説の挿絵などに限られてしまい、仕事の絶対量が明らかに少ないのではないかと……。と。自分が影響を受けた猫將軍さんも商業ではカラーの絵が多く、立ち位置もイラストレーターというよりはアーティストの側面が強い。同じく影響を受けた大暮維人さんも本業は漫画家ですよね。独立するにあたって、頭の中には

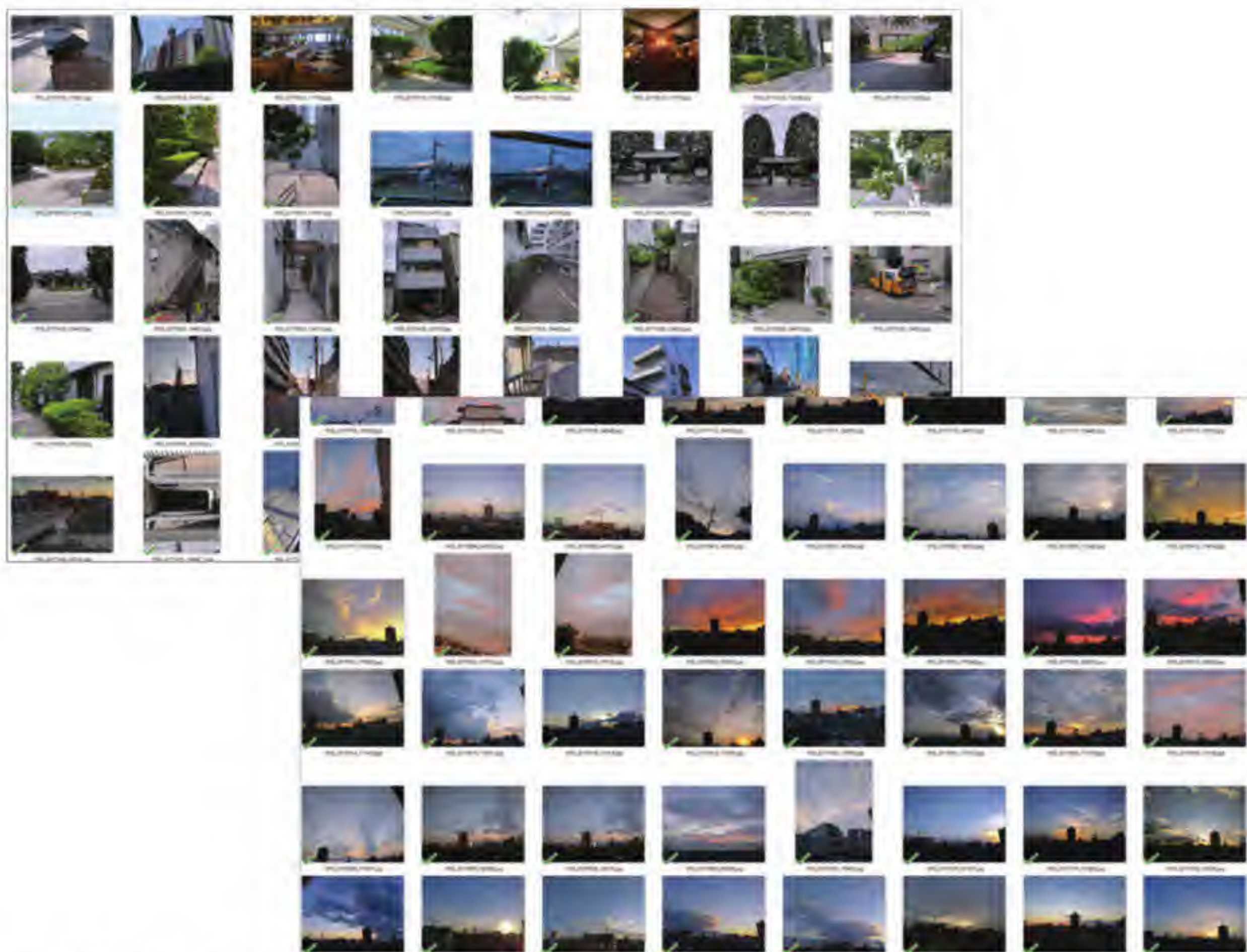
『アーティスト』『漫画家』『イラストレーター』という大きく3つの方向性があったのですが、カラー絵を勉強してイラスト仕事の幅を広げるのが一番近道だと判断しました。

——爽々さんの作品はモノクロの頃から拝見させていただいていましたが、カラーを描かれるようになってから、非常に早いペースで新たなスタイルを確立されたような印象を受けました。

ネット上で見かけるイラストのほとんどはカラーなので、モノクロをメインに描いていた頃もカラーの絵はたくさん見ていましたし、好きでした。しかし、自分でカラーを描くとなると新たに学ばなければならないことも多く、それなりに納得のいく絵が描けるようになるまでには、さまざまな試行錯誤がありましたね。

——現在描かれているカラーの作品は、モノクロ作品とも共通する繊細な線の印象がありつつ、ニュアンスのある色合いが重ねられたようなイメージですね。

カラーで描くにあたって、さまざまなタイプの塗り方を試してみたのですが、主線があり、かつ質感を描き込むタイプの塗りが自分の性に合っているように感じて、現在のスタイルに落ち着きました。その過程でい



日頃から撮り溜めている写真のストック。「空の写真は背景用の資料としてだけでなく、人物にかけるテクスチャとしても活用しています。いい空を見かけるたびに写真を撮り溜めているのですが、絵の色合いなどを決める材料としても便利です」



影響を受けたという二名の作家の著書。「大暮維人さんの漫画と猫将軍さんの作品集です。絵を描きはじめて際にもっとも影響を受けた方々で、自分の一番の原点といえます」

ろいろな作家の絵を参考にしたのですが、特に中国や韓国といったアジア圏の作家のタッチは非常に勉強になりましたね。

カラーの絵では『空間』を
モノクロの絵では『質感』を重視する

——現在はカラーがメインでありつつ、時折モノクロの作品も描かれていますが、カラーとモノクロで描く際の違いなどがあれば聞かせてください。

カラーでは『空間』を重視していて、モノクロでは『質感』を重視しています。また、カラーとモノクロでは『光を意識するかどうか』というのが大きな違いとしてあります。モノクロの場合は特に光源を設定することがなく、白い部分にかかる影も最小限にしているんです。光ではなく全体的な黒の面積を意識して描いていますね。黒の面積が多いほど画面が映えるように感じていて、そのために黒髪やストッキングを描くということが多いです。また、モノクロでは細部の描き込みをカラー以上に念入りに行っているというのもあります。金属やメカニカルなものなどはモノクロで特に映えるモチーフなので、好んで描いていました。

——爽々さんの作品は『女性』をモチーフに描かれるこ

とが多いですが、絵のモチーフについて話を聞かせてください。

女性をモチーフにすることが多い要因のひとつとして、東方Projectの二次創作からスタートしたことが大きいと思います。また、pixivやTwitterなど、ネット上で評価されやすいモチーフというのもあります。そして何より、一番描いていて楽しいと感じるモチーフが若い女性ですね。ほかには、手や靴、眼鏡やカメラといった静物なども描いていて楽しいと感じるモチーフです。業務用器材のような、機能美を追求した造形に憧れを抱いていて、余分な装飾要素やファンタジー感のないものが個人的には好みですね。

——今回の作品集のカバーイラストでは『風景』の描写も印象的でした。風景を描くようになった経緯は？

商業イラストの仕事をしていく中で必ず必要になってくると考え、風景も描くようになりました。ただ、風景に関してはまだまだ途上段階で、今は描きやすい空などを描くことが多いです。ただ、パース定規に従ってビルなどの人工物を描く作業は性に合っていたので、今後増えていくかもしれません。空間の表現よりも、単体のディテールを詰めていくような作業のほうが好きではありますね。



机の前に飾ってあるイラスト作品集。「本棚にしまっておくのは何だかもったいないなと思い、壁に飾りはじめました。作業スペースの目の前に飾ってあり、常に目に入る状態になっているので刺激になります」

スタイルの変化を恐れずに 良いものを貪欲に吸収していきたい

世界観を確立している作家に対しては
憧れや畏敬の気持ちを抱いている

——現在爽々さんが注目されているイラストレーターの方などはいいますか？

イラストレーターでは、またよしさん、マツオヒロミさん、夜汽車さん、ねこ助さんといった方々には畏敬の念のようなものを抱いてます。理屈では説明できないような世界観の魅力があって何度も参考にしようとしているのですが、そのセンスの1%も吸収できないでいますね……。その作家の『好き』が溢れているような、真似のできない絵という印象があります。

——お名前を挙げていただいた方々は、いずれも確固たる自身の世界観を持たれている印象があります。

この1年半ほどの間は、人気の絵柄の傾向を追ったり、Twitterやpixivなどの反応を追ったりといった、できるだけ客観的に自分の絵を分析することを重視して

いました。ですが、そういった何か義務感のような動機で絵を描き続けるというのは、将来的に限界があるようにも感じたんです。そのため、今は『○○したい』『これが好き』という、自分の内側から出てくるモチベーションの重要性を強く感じています。ただ、評価や反響が具体的な数字で確認できることも、ゲームのような感覚で楽しさは感じているので、その辺りは上手くバランスを取りながら創作活動のモチベーションを維持していきたいですね。

——今後の展望などがあればお聞かせください。

今現在の絵柄のスタイルも気に入ってはいるのですが、自分自身の中で『最高』と思えるほどにはまだまだ至っていないなと感じます。モノクロからカラーへと方向性を大きく転換した結果、明確に状況は良くなったので、今後も研究と試行を重ねながら、スタイルの変化を恐れずに、自分が良いと感じたものを貪欲に吸収していきたいと思っています。

PROFILE

爽々

イラストレーター。小説・雑誌の装画や挿絵を中心に、CDジャケットやゲームキャラクターデザインなど幅広い分野で活動中。

URL sousouworks.tumblr.com

Twitter _sousou_

STAFF

カバーイラストレーション	爽々
装幀	有馬トモユキ
本文デザイン	waonica
レイアウト	平野雅彦
編集補助	田代真理
進行管理	江口祐樹
企画・編集	平泉康児

イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

ソウ ソウ

爽々

2018年 5 月16日 初版第 1 刷発行

著者	<small>ソウ ソウ</small> 爽々
発行人	佐々木 幹夫
発行所	株式会社 翔泳社 [https://www.shoeisha.co.jp]
印刷・製本	株式会社 廣済堂

© 2018 SOUSOU

*本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
*本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。
*落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705 までご連絡ください。

ISBN978-4-7981-5437-4 Printed in Japan

この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製（コピー）、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。
また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。

2018-05-17版 電子書籍版発行

- ※印刷出版とは異なる表記・表現場合があります。予めご了承ください。
- ※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。
- ※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。